PC WORLD VIETNAM
09.2008 58

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

Xưng Vương hay Thưởng Ngoạn

Giá: 14.000 đồng

QUÀ TẶNG
SÚNG UAR - ÔNG VUA CHIẾN TRƯỜNG

CHƯA THỬ QUA UAR CHƯA PHẢI LÀ GAME THỦ !

Mã số nhận quà tặng

SA851V34126

Hướng dẫn:
- Truy cập vào trang https://tangpham.zing.vn
- Điền thông tin tài khoản và mật khẩu Vinagame để đăng nhập.
- Nhấn vào thẻ "Nhập code" để nhận quà.

Lưu ý: Tài khoản phải tạo nhân vật mới được nhận quà.

Mã số nhận quà có giá trị từ 24/08/2008 đến 24/09/2008.

Đánh chiếm căn cứ
Kiểu chơi độc đáo chỉ có tại:

BIỆT ĐỘI THẦN TỐC

http://bietdoi.zing.vn

GTI Cj Internet VinaGame

THÁNG 09.2008 - SỐ 58

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - P C WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

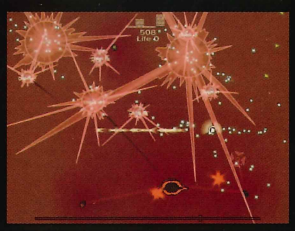
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

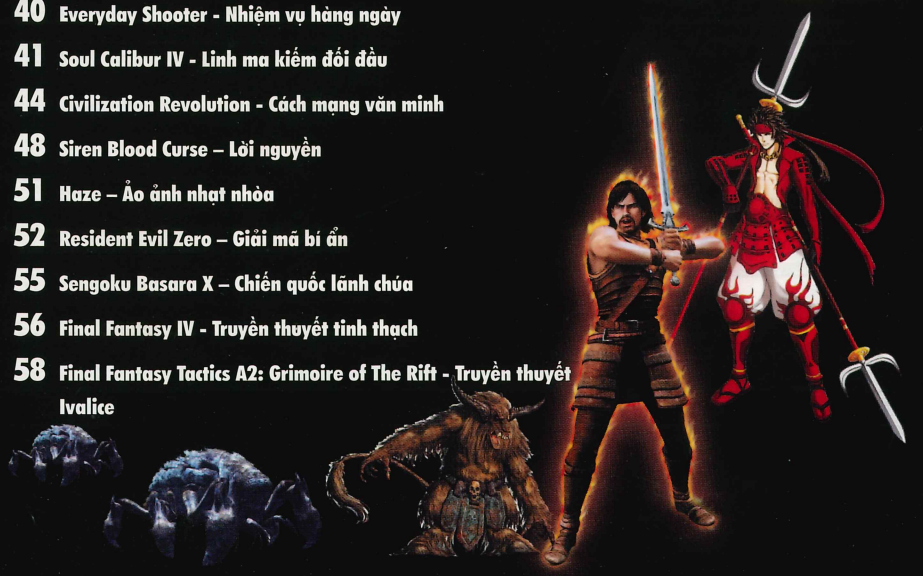
Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

24 Legend: Hand of God – Truyền thuyết thiên thủ
27 Spore Creature Creator – Ươm mầm sự sống
30 Fate Undiscovered Realms – Truy tìm sách sinh mệnh
34 Space Siege – Vây hãm không gian
37 FlatOut Ultimate Carnage – Trường đua tử thần
38 Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition - Tấn công hiểm địa
39 Nancy Drew: The Phantom of Venice - Bóng ma thành Venice
40 Everyday Shooter - Nhiệm vụ hàng ngày
41 Soul Calibur IV - Linh ma kiếm đối đầu
44 Civilization Revolution - Cách mạng văn minh
48 Siren Blood Curse – Lời nguyền
51 Haze – Ảo ảnh nhạt nhòa
52 Resident Evil Zero – Giải mã bí ẩn
55 Sengoku Basara X – Chiến quốc lãnh chúa
56 Final Fantasy IV - Truyền thuyết tinh thạch
58 Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of The Rift - Truyền thuyết Ivalice





DÒNG CHẢY GAME

4 Tháng 11, tháng của Need for Speed

4 Alan Wake vẫn đang được phát triển

6 XcN gia nhập Fnatic

8 Tin thế giới

10 Thể thao điện tử: Đi một ngày đàng... trên đất Hàn

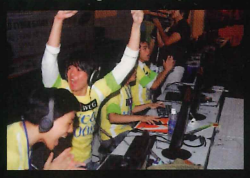
13 ISGAF sẽ đổi tên thành Vietnam Gameshow?

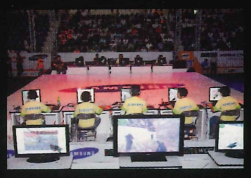
14 Elive.vn ra mắt, VEN Card được phát hành

14 Tin trong nước

16 Chuyện "cấy cày"

18 Hướng tới Cologne





SẮP PHÁT HÀNH

61 Chinh đồ - Xưng Vương hay Thưởng Ngoạn

64 Call of Duty: World at War: Chiến tranh thế giới

66 Prince of Persia: Hoàng tử Ba Tư

68 Legendary: chiếc hộp bí ẩn

70 Midnight Club - Los Angeles: Tung hoành Los Angeles

72 Cryostasis: Sleep of Reason

72 Dawn of Fantasy

72 Far Cry 2

73 Fifa 09

73 Mirror's Edge

73 MotorStorm: Pacific Rift

CŨ MÀ HAY

74 Ninja Gaden Sigma – Nhẫn giả phục hận

78 The Settlers IV – Những người khai phá ngộ nghĩnh

PHẦN CỨNG

80 PC chuyên game - SPIDER thêm mạnh

81 Đồ chơi cho Gamer - Tay lái lụa dưới đất, trên không

83 Màn hình LCD - Sàn đấu "khủng" cho game

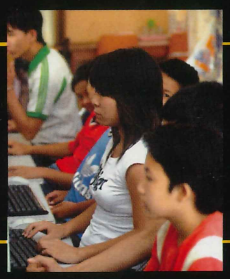
84 Card đồ họa - Sức mới cho game

86 Loa máy tính - Phổ thông cho game thủ

TRỢ GIÚP

87 Gõ rối tơ game - Văn hóa Game!

88 Hỏi & Đáp



SÂN GAME

89 Tạo nhân vật nổi tiếng trong Soul Calibur IV

90 Những dòng game nổi bật của Capcom

92 Những nhà phát triển game có ảnh hưởng nhất

94 Những tựa Game "bắt chước" Diablo

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

THÁNG 11, THÁNG CỦA NEED FOR SPEED

Theo thông tin mới nhất từ EA, họ sẽ tung ra phiên bản mới nhất cho dòng game Need For Speed (NFS) với tên Undercover vào ngày 18/11/2008. Hiện NFS: Undercover đang được EA Black Box (đội ngũ chịu trách nhiệm cho các bản NFS trước đây) hoàn tất các công đoạn cuối cùng. Đây là dòng game đua xe dành cho khá nhiều hệ máy, từ PC cho đến hệ tay cầm (DS, PSP) và cả 3 máy console "next-gen".

So với bản ProStreet, EA lần này ít lăng xê hơn, bởi game thủ chỉ có thể biết đến Undercover qua một đoạn trailer của EA vào cuối tháng 07/2008. Có lẽ do thất bại khá nặng nề của ProStreet mà EA không dám "khua tay, múa chân" cho phiên bản mới nhất này.

Theo các nguồn tin, NFS: Undercover sẽ mang tính điện ảnh cao hơn khi dựa trên bộ phim hành động The Transporter. Như vậy, phần nào game thủ cũng sẽ mường tượng ra các cuộc rượt đuổi gắt gao trên đường phố, nhiều thử thách mới để khám phá. Bên cạnh đó, game còn thu hút khá nhiều game thủ bởi sự góp mặt của ngôi sao Maggie Q - Lý Mỹ Kỳ (trong vai Chase Linh), từng "hút hồn" rất nhiều khán giả qua các bộ phim hành động như Die Hard 4.0, MI:3 và mới nhất là Tam Quốc Chí.

Trong game, người chơi sẽ vào vai một cảnh sát chìm, thâm nhập các băng nhóm tội phạm tại Tri-city (một thành phố được hư cấu trong NFS). Người chơi chỉ có thể liên lạc với lực lượng cảnh sát thông qua một đầu mối duy nhất là Chase Linh. Game hứa hẹn sẽ tạo cho người chơi cảm giác trở thành một người hùng trên phim hơn là đang chơi các trò đua xe thông thường.

ALAN WAKE VẪN ĐANG ĐƯỢC PHÁT TRIỂN

Đa số game thủ thường không đủ kiên nhẫn để chờ đợi, trường hợp này đặc biệt đúng với trò chơi Alan Wake của hãng Remedy Entertainment. Được giới thiệu đến công chúng lần đầu tiên tại hội chợ E3 2005 nhưng đã có rất nhiều trì hoãn cho đến bây giờ. Có lẽ do quá bận rộn với trò Max Payne mà hãng Remedy Entertainment đành phải kéo dài thời gian phát triển Alan Wake. Nhưng theo thông tin mới nhất từ giám đốc tài chính của Remedy, ông Mika Reini, hiện công ty vẫn đang tiếp tục phát triển Alan Wake. Trên diễn đàn chính thức, Mika Reini cũng gửi lời xin lỗi đến các game thủ đang mong chờ Alan Wake ra đời vì sự chậm trễ đáng tiếc. Lý do chậm trễ là công ty cần thêm thời gian để hoàn thành game một cách hoàn hảo. Đôi khi, các khâu thiết kế phải làm đi làm lại nhiều lần để có kết quả tốt nhất.

Alan Wake là "một câu chuyện về hành động mang tính tâm lý", lấy bối cảnh tại một thị trấn nhỏ của Washington và những khu vực phụ cận. Remedy đã thực hiện một điều kiện môi trường mang tính khám phá cao cho game, có tính năng tương tự như một thế giới nhỏ được mô phỏng hoàn hảo. Cốt truyện của Alan Wake có những nét tương đồng với Max Payne, nhưng ánh sáng và bóng tối không phải là nét chính yếu. Cơn ác mộng của Wake dường như chỉ hiện ra khi đêm đến. Càng vào sâu trong game, bóng đêm sẽ càng dài hơn và những kẻ thù bí mật sẽ trở nên rõ nét.

Theo dự kiến, Remedy Entertainment sẽ tung Alan Wake ra thị trường vào đầu năm 2009.

GIÁ TỐT NHẤT
PLAYSTATION 3 40GB
Mua máy kèm 1 game
TẶNG
100,000 VNĐ
TẶNG
3 Games
360
HDMI Port
TẶNG
3 Games
NIntendo Wii
TẶNG
5 Games
PS2
TẶNG
Miếng dán màn hình
Nintendo DS Lite
TẶNG
Đế sạc pin trị giá 150,000đ
PSP Slim
Hỗ trợ kỹ thuật: 9144998
HALO
82 Pasteur, Dist.1, HCMC - (848) 9141494 - 8218361
www.haloshop.vn - sales@haloshop.vn

XcN gia nhập Fnatic

Đội XcN của Indonesia từ lâu đã được biết đến như là một trong những đội DotA châu Á thành công nhất trên đấu trường châu Âu đầy khắc nghiệt. Hôm 14/8 vừa qua, XcN đã gia nhập Fnatic Gaming – một câu lạc bộ giàu truyền thống với đội Counter Strike 1.6 hàng đầu thế giới và trở thành Fnatic.DotA. Tuy nhiên, liên tiếp trong 2 trận đấu đầu tiên trong màu áo mới tại giải Premier Defend League 1, đội Fnatic.DotA đã để thua trước Srs và MYM.

Danh sách các đội DotA tham gia ESWC Grand Final 08

Vòng chung kết ESWC Grand Final 08 sẽ được tổ chức tại San Jose, Mỹ trong thời gian từ 25–27/08/2008. Những đại diện xuất sắc nhất vượt qua vòng loại của các quốc gia trên thế giới sẽ so tài cùng với các đội khách mời hoặc các suất đặc cách do BTC lựa chọn. Tuy nhiên, việc được cấp Visa vào Mỹ luôn là điều khó khăn với bất kỳ game thủ và đội game nào, đặc biệt là các đội game khu vực châu Á. Chính vì vậy, một số đội DotA hàng đầu thế giới đã không thể có mặt trong ngày hội lớn này như KingSurf (Malaysia), Fnatic.DotA (Indonesia), EHOME – đương kim vô địch WCG Asian Championship 08 (Trung Quốc)... Với việc thiếu vắng hàng loạt tên tuổi lớn trong làng DotA thế giới, SK.DotA được xem là ứng cử viên sáng giá nhất cho chức vô địch năm nay. Danh sách các đội DotA tham gia:

SK.DotA	TYM	TeG
EG	S3X	NAFU
Zenith	MYM	No way
Fear the spoon	Pandemic	Srs

Vòng loại WCG 08 bộ môn Starcraft tại các quốc gia

Vòng loại quốc gia WCG 08 Hàn Quốc bộ môn Starcraft đã kết thúc vào ngày 16/08 vừa qua với chức vô địch thuộc về Jaedong. Anh đã đánh bại Stork – đương kim vô địch WCG 07 thế giới trong trận chung kết với tỉ số 2 – 0. Vị trí thứ 3 thuộc về Luxury, anh sẽ cùng Jaedong và Stork đại diện Hàn Quốc tham dự WCG Grand Final.

Còn tại Anh, vòng chung kết là sự tranh tài giữa 3 game thủ MidiaN, KwarK, Ch3m1cal, thi đấu theo thể thức vòng tròn tính điểm và cả hai game thủ MidiaN cùng KwarK đã dễ dàng vượt qua Ch3m1cal, với tỉ số 2-0. Trận đấu cuối cùng và cũng là trận đấu quyết định, MidiaN đã vượt qua KwarK với tỉ số 3–1 sau 4 map thi đấu là: Blue Storm, Andromeda (2 lần được lấy làm map thi đấu), Othello. Đây là lần thứ 3 liên tiếp, MidiaN vô địch WCG Anh.

Khởi tranh mùa giải WC3L thứ 14

Giải thi đấu đồng đội Warcraft III lớn nhất thế giới đã khai mạc mùa giải thứ 14 vào ngày 05/08 vừa qua. Giải đấu quy tụ 12 đội game, thi đấu theo thể thức vòng tròn 1 lượt tính điểm. Danh sách 12 đội game bao gồm MYM Dream Team, World Elite Pepsi, SK, mTw.AMD, RaptorGaming, Alternate, NoWayout, nGize, fnatic, wNv, KoD, Gravitas. Mùa giải này đã không có sự tham gia của Mouz – á quân mùa trước, do không có đủ thành viên để thi đấu. Đây cũng là mùa giải với sự xuất hiện của nhiều đội game mới như Gravitas Gaming (đang thi đấu rất thành công tại NGL) hay nGize. Với đội hình có đầy đủ các game thủ mạnh trong tay, chức vô địch sẽ là cuộc cạnh tranh quyết liệt giữa MYM, SK, WE. Để biết thêm thông tin chi tiết của từng vòng đấu,ttham khảo *http://esport.vn*.

MBox
www.mbox.com.vn

Cung Hoàng Đạo Theo Ngày

Soạn tin: TVD Ngay Thang gửi 8722

Chỉ cần duy nhất 1 tin nhắn, mỗi một ngày trong tuần bạn sẽ nhận được 1 tin nhắn nói về công việc, tình cảm và những điều thú vị mà bạn chuẩn bị đón nhận trong ngày đó .

Ví dụ : Bạn sinh ngày 04 tháng 05

Soạn tin : TVD 04 05 gửi 8722

Hình Động Siêu Độc - Siêu Tưởng

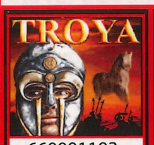
305332103

261411103 263180103
261408103 265484103
265188103 261993103
265185103 265485103
261370103 264708103

Soạn tin: MASO gửi 8322

305335103

Java Game



660001103

-Trong vai dũng sĩ, trong cuộc chiến thành Troy, bạn sẽ chiến đấu với các đạo quân xâm lăng hùng mạnh .
-Game hấp dẫn, dễ chơi.
-Không cần cài đặt, tài về chơi ngay .

660001103

-Bạn sẽ chọn 1 đội bóng yêu thích, để tranh tài với các đội bóng lừng danh khác .
-Game hấp dẫn .
-Không cần cài đặt, tài về chơi ngay .

660001103

-Chọn 1 võ sĩ và thách đấu với các đấu thủ khác Càng vào trong, các đối thủ càng mạnh.
-Game hấp dẫn, nội dung phong phú, rõ nét .
-Không cần cài đặt, tài về chơi ngay .

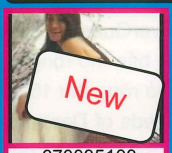
Hướng Dẫn: (Ví dụ tải Game "Cuộc Chiến Thành Troya")

Bước 1: Kiểm tra Game có tương thích với máy bạn không, soạn tin: MG 660001103 gửi 8022

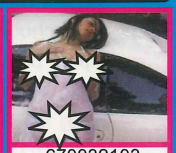
Bước 2: Nếu tương thích, soạn tiếp tin để tải game: 660001103 gửi 8722

Video Clip

Hậu Trường Người Mẫu Thái Lan



670035103



670032103

Soạn tin MASO gửi 8622

670034103

670030103

Hình Động

265534103

265532103

260003103

Hướng Dẫn Tải Hình

Soạn tin: MASO gửi 8322

-Ví dụ: để tải hình: Chú Chó đánh Bida
Soạn tin 300225103 gửi 8322

Hình Nền

302650103

300406103

305328103

305322103

Nhạc Hot

Đa âm	Có lời	Có lời
160666103	220475 103	Mây Và Núi
161554103	221470 103	Chuyện Tình Lá Và Gió
160415103	220523 103	Romeo & Juliet
160703103	220510 103	Xin Lỗi Tình Yêu
161568103	221486 103	Đêm Lang Thang

Hướng Dẫn Tải Nhạc

Soạn tin: MASO gửi 8422

Ví dụ Soạn tin : 220885103 gửi 8422 để tải bài hot nhất: Tây Du Ký

Nhạc Mới Nhất

Đa âm	Đơn âm	Có lời	
161579103	141347103	221502 103	Cách Đồng Tuyết
161557103	141325103	221473 103	Cầu Vòng Khuyết
161523103	141288103	221439 103	Một Vòng Trái Đất
161581103	141349103	221504 103	Ngã Ba Huyền Thoại
161583103	141351103	221506 103	Bài Hát Olympic 2008

Chuyện Bí Mật của 2 đứa

Soạn tin: MASO gửi 8522

500527103 Những loại thực phẩm có chức năng như Vigra
500499103 Những triệu chứng đàn ông ko thể xem thường .
500316103 Bí quyết mặc " áo mưa " mà vẫn khoái cảm .
500374103 Bảy bước giảm cân hiệu quả .
500424103 Bí quyết đánh thức "bản năng" của đối phương .

Để cài đặt GPRS, bạn hãy gọi số điện thoại hỗ trợ của các mạng: MobiFone: 18001090, VinaPhone: 1800109 1, Viettel: 198
Phí dịch vụ: 8022: 500đ 8322: 3.000đ 8422: 4.000đ 8522: 5.000đ 8622: 10.000đ 8722: 15.000đ --- Số ĐT hỗ trợ: 18001543

www.pcworld.com.vn/muagiodau

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Dịch vụ mới
cho nhà sản xuất và người tiêu dùng

Thông tin, tư vấn toàn diện
về sản phẩm/dịch vụ số.

Vui lòng liên hệ: Phòng kinh doanh - Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN - Điện thoại: (848) 930 4324 (Số nội bộ: 103, 114, 117) - Email: trangdnd@pcworld.com.vn

EVERQUEST MỞ RỘNG ĐỒNG LOẠT

Theo Sony Online Entertainment, cả hai tựa game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi EverQuest và EverQuest II đều sắp có phiên bản mở rộng trong năm nay. Phiên bản mở rộng thứ 15 của EverQuest mang tên Seeds of Destruction sẽ ra mắt ngày 21/10. Sau đó, đến ngày 18/11, The Shadow Odyssey – phiên bản mở rộng thứ 5 của EverQuest II cũng sẽ được phát hành. Đại diện Sony Online Entertainment cho biết đây là một phần nội dung trong chương trình Living Legacy của hãng nhằm tôn vinh người chơi EverQuest và EverQuest II, kể cả người mới lẫn các game thủ gắn bó lâu năm.

KANE'S WRATH CÓ BẢN ĐỒ MỚI

Trò chơi Command & Conquer 3: Kane's Wrath trên Xbox 360 vừa được bổ sung một gói 4 bản đồ mới (giá 400 Microsoft Points trên Xbox Live Marketplace) bao gồm Badlands, Craters of Camden, Ruined River và Split Decision. Hầu hết bản đồ này hỗ trợ 4 người chơi mạng, trừ Split Decision chỉ cho phép chơi 3 người.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER NỔ MÁY

Black Box, một studio của Electronic Arts, thông báo trò chơi đua xe Need for Speed Undercover sẽ phát hành vào cuối năm nay. Theo kế hoạch, các phiên bản đa hệ của game sẽ có mặt ở Bắc Mỹ vào ngày 18/11, ở châu Âu ngày 21/11. Minh tinh màn bạc Maggie Q sẽ là cầu nối cho những khúc cua ngoằn ngoèo hiểm trở trong Need for Speed Undercover.

HELLGATE VÀ MYTHOS VÀO TAY T3

Sau khi Flagship ngừng hoạt động, T3 Entertainment đảm nhận việc tiếp tục phát triển Hellgate: London và Mythos. Hai trò chơi này sẽ được tiếp tục thực hiện tại một studio ở San Francisco (Mỹ).

DYNASTY WARRIORS RA BẢN THỨ 6 CHO PC VÀ PS2

Theo KOEI, sau Xbox 360 và PS3, PC và PS2 sẽ đón nhận trò chơi hành động Dynasty Warriors 6 vào ngày 18/11/2008. Bộ đĩa cho PS2 chứa đựng đầy đủ những pha trình diễn ngoạn mục của các nhân vật cùng một số nội dung dành riêng cho hệ máy này, trong khi phiên bản cho PC chỉ được phân phối qua hình thức tải về.

ATARI MANG GAME ANH SANG BẮC MỸ

Theo hợp đồng đã ký với hãng phát hành Empire Interactive (Anh), Atari sẽ được quyền phân phối các trò chơi do Empire Interactive phát hành tại thị trường Bắc Mỹ. Những tựa game đầu tiên vượt đại dương bao gồm Animal Paradise (DS), Pipe Mania (PS2, DS, PSP), Unsolved Crimes (DS) và Hello Kitty: Big City Dreams (DS). Có vẻ như chiến lược hiện nay của Atari là tập trung vào việc phát hành và phân phối hơn là phát triển game do kết quả tài chính của họ trong quý 1 năm nay không được tốt.

OVERLORD TRỞ LẠI

Codemasters cho biết 3 phiên bản mới của trò chơi nhập vai hành động Overlord sẽ được phát hành vào năm sau. Bộ ba này bao gồm Overlord II cho PC, PS3, Xbox 360; Overlord: Dark Legend cho Wii và Overlord Minions cho DS. Phiên bản Overlord II do chính tay Triumph Studios thực hiện.

2K BÁN GAME QUA GAMERSGATE

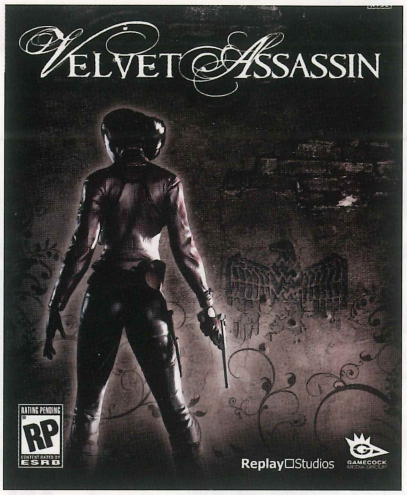
Theo thỏa thuận với 2K Games, GamersGate (*www.gamersgate.com*) sẽ bắt đầu phân phối hai trò chơi Sid Meier's Civilization III: Complete và Shattered Union. Các trò chơi tiếp theo sẽ là Sid Meier's Railroads!, CivCity Rome và Sid Meier's Pirates!.

CHỈ HUY HẠM ĐỘI CARRIER COMMAND

Bohemia Interactive Studio và Black Element Software cho biết họ sẽ phát hành Carrier Command: Gaea Mission chậm nhất là vào năm 2010, nội dung dựa theo trò chơi Carrier Command từng phát hành năm 1988. Bối cảnh của Carrier Command: Gaea Mission là thiên hà Gaea, với những tình tiết sẽ được viết thành quyển truyện thứ hai, phát hành trong năm 2009 (quyển thứ nhất Gaea: Beyond the Son do Helios Publishing xuất bản).

VELVET ASSASSIN CÓ WEB

Gamecock Media Group đã mở cửa trang web chính thức của trò chơi hành động bí mật Velvet Assassin do Replay Studios phát triển tại địa chỉ *www.velvetassassin.com*. Những điểm đáng chú ý trên trang web này là các phần mô tả vũ khí, screenshot và trailer của game. Velvet Assassin sẽ được phát hành vào cuối năm nay cho 2 hệ máy PC và Xbox 360.



ELECTRONIC ARTS TÌM THÊM GAME

Electronic Arts thông báo họ đã đạt được thỏa thuận phát hành với nhà phát triển Grasshopper Manufacture (Nhật). Theo đó, EA sẽ phát hành toàn bộ các tựa game hành động, kinh dị do Shinji Mikami sản xuất. Họ cũng đã ký hợp đồng với Epic Games để "thầu" toàn bộ các tựa game hành động cho PC, Xbox 360 và PS3 do studio People Can Fly (Phần Lan, của Epic Games) phát triển.

CRYSIS WARHEAD GHIM LỊCH

Electronic Arts và Crytek công bố sẽ phát hành của Crysis Warhead, phiên bản mới nhất của dòng game Crysis vào ngày 16/9/2008. Crysis Warhead là một phiên bản độc lập, không đòi hỏi phải có bản Crysis. Nếu đặt mua trước tại EA Store, người dùng được giảm giá 5USD so với bản Crysis Warhead bán lẻ, hoặc được giảm 10USD nếu mua cả Crysis Warhead và Crysis

NETEASE PHÁT HÀNH STARCRAFT II TẠI TRUNG QUỐC

Theo Gamasutra, trong một cuộc gặp sớm trước chiến dịch quảng bá toàn cầu cho StarCraft II, Activision Blizzard đã chọn NetEase làm nhà phân phối trò chơi chiến thuật thời gian thực này tại Trung Quốc. NetEase là nhà phát hành trò chơi trực tuyến lớn thứ 2 ở Trung Quốc, chiếm khoảng 12,8% thị phần, nổi lên từ khi phát hành trò chơi Fantasy Westward Journey (Journey to the West). Nguyên nhân khiến Activision Blizzard không giao StarCraft II cho The9, nhà phát hành độc quyền trò

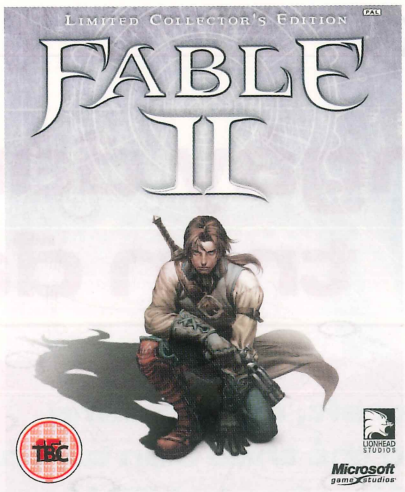
chơi World of Warcraft tại Trung Quốc, có thể là do The9 có một phần sở hữu của Electronic Arts – đối thủ chính của họ.

"BỐ GIÀ" LÊN TIẾNG

Một tin vui dành cho các fan The Godfather: phiên bản thứ hai The Godfather II sẽ ra mắt trên 3 hệ máy PC, Xbox 360 và PS3 vào tháng 2/2009 – theo công bố của Electronic Arts và Paramount Digital Entertainment. Trò chơi hành động này lấy bối cảnh vào những năm 1950 ở Florida và New York (Mỹ), giới thiệu The Don's View – một kiểu biến đổi khá lạ so với thể loại chiến thuật nhằm giúp người chơi có cái nhìn tốt hơn về diễn biến trong game.

FABLE II ĐẾN THÁNG MƯỜI

Microsoft Game Studios cho biết trò chơi nhập vai hành động Fable II sẽ chính thức có mặt trên toàn thế giới vào ngày 21/10 tới đây. Những người đặt mua game trước sẽ được khuyến mại gói tải về miễn phí Fable II Pub Games (các đối tượng khác sẽ phải mua với giá 800 Microsoft Points thông qua Xbox Live). Gói tải về trên có các trò đánh bạc tiêu khiển như Fortune's Tower, Keystone và Spinnerbox, mang đến cơ hội kiếm vàng để chi dùng trong game.



ACTIVISION BLIZZARD BẮT TAY AMD

Lại thêm một bản hợp đồng mới giữa các nhà sản xuất phần cứng và phát triển phần mềm trong làng game. AMD và Activision Blizzard đã ký thỏa thuận phát triển "những tựa game tốt nhất" cho dòng card đồ họa ATI Radeon nếu như các hãng sản xuất card đồ họa thứ ba chọn chipset Radeon muốn tận dụng sự hợp tác này. World of Warcraft, StarCraft II hoặc Diablo III đều là những thương hiệu sáng giá để bắt đầu các chiến dịch quảng bá rầm rộ. AMD cũng là nhà tài trợ cho sự kiện BlizzCon của Activision Blizzard vào tháng 10 tới, nơi họ dự kiến sẽ trưng bày dòng card đồ họa Radeon HD 4800.

HELL'S HIGHWAY KHUYẾN MÃI

Thông tin trên Steam News đăng tải nội dung: những người đặt mua trước Brothers In Arms: Hell's Highway, trò chơi bắn súng chiến thuật nhóm do Gearbox Software phát triển, sẽ được nhận miễn phí phiên bản Brothers In Arms: Road To Hill. Hell's Highway tiếp tục lấy đề tài Thế Chiến Thứ Hai làm nội dung chính cho những phần chơi quan trọng tiếp theo.

TAM QUỐC HỒI SINH

Romance of the Three Kingdoms XI, phiên bản thứ 11 của dòng game chiến thuật theo lượt nổi tiếng Romance of the Three Kingdoms, sẽ có mặt ở thị trường Bắc Mỹ vào ngày 9/9/2008 với giá bán của bản tải về là 19,99USD. Game được dựng trong môi trường 3D, lấy bối cảnh bắt đầu từ cuối triều Hán với hơn 780 viên tướng tung hoành ngang dọc trên chiến trường.

Thể thao điện tử

Đi một ngày đàng... trên đất Hàn

Từng là game thủ Starcraft, đến khi sang Hàn Quốc dự hội nghị về thể thao điện tử, ông Phan Viết Hoàn, giám đốc công ty VEN (www.esport.vn) không chỉ khâm phục nước bạn mà còn muốn chia sẻ hành trình chuyến đi này với bạn đọc của TGVT-Thế Giới Game.

Từ trái qua: ông Phan Viết Hoàn và tiến sĩ Mai Anh.

"Du học" ngắn ngày

Từ 2006, KeSPA (Hội Thể Thao Điện Tử Hàn Quốc) đã tổ chức 2 lần hội thảo chuyên đề quốc tế giữa các quốc gia về E-Sport nhằm thống nhất và tìm ra các phương hướng hữu hiệu phát triển ngành công nghiệp mới này. Từ ngày 9-11/8/2008 vừa qua, tôi cùng tiến sỹ Mai Anh là 2 đại diện của Việt Nam đã tham dự hội thảo chuyên đề về thể thao điện tử lần thứ 3: E-Sport Symposium 2008 được tổ chức tại thành phố Busan, Hàn Quốc. Chúng tôi quan tâm đến các tiêu chí đánh giá và khái quát chung được công nhận quy mô quốc tế của thể thao điện tử, từ những vấn đề cốt lõi như: định nghĩa E-Sport, các chuẩn thiết lập dành cho một sự kiện thi đấu E-Sport, trọng tài, vận động viên, bảng xếp hạng, hệ thống sự kiện...

Thể thao điện tử trong những năm gần đây đã có những bước phát triển mạnh mẽ trên tầm khu vực và thế giới. Tại nhiều quốc gia ý thức được tiềm năng phát triển to lớn của lĩnh vực này, chính phủ đã có các hành động cụ thể nhằm định hướng và hỗ trợ các hoạt động liên quan đến E-Sport như: ủng hộ thành lập các hội thể thao điện tử; hỗ trợ hoạt động hội sau khi ra đời nhằm tạo ra một môi trường; bộ môn thể thao mới thu hút giới trẻ

Bắt đầu chương trình là màn biểu diễn của ban nhạc nữ nổi tiếng với các thành viên trẻ trung và xinh đẹp.

tham dự một cách lành mạnh; coi E-Sport là một trong các phương thức nhằm quảng bá đất nước, văn hóa và con người tới toàn cầu. Tại Việt Nam, trong thời gian qua, liên tiếp các tín hiệu tốt đẹp cho nền E-Sport trong nước đã và đang diễn ra dưới nhiều quy mô khác nhau: Việc ra đời Ban vận động thành lập Hội thể thao điện tử và giải trí Việt Nam, các sự kiện thi đấu E-Sport được tổ chức ngày một nhiều về số lượng và chất lượng, tỷ lệ thuận với cộng đồng người chơi E-Sport đang ngày càng mở rộng hơn.

Cái nôi E-Sport thế giới

Có mặt tại sân bay Nội Bài và sẵn sàng cho chuyến đi lúc 1 giờ 30 sáng ngày 9/8 tôi cùng tiến sỹ Mai Anh đã có các trao đổi cởi mở chia sẻ kinh nghiệm và đặt ra các mục tiêu cụ thể chuyến làm việc. Một trong các chủ đề chính của cuộc nói chuyện trên chuyến bay dài 3 giờ đó là cơ hội phát triển to lớn mà Việt Nam có thể bắt kịp Hàn Quốc trong lĩnh vực CNTT, nội dung số. Đúng 7 giờ 30 sáng chuyến bay đáp xuống sân bay thành phố Busan xinh đẹp nơi có các công trình kiến trúc hiện đại nằm xen lẫn các dãy núi và biển xanh ngút ngàn. Ấn tượng của chúng tôi ngay khi đặt chân vào khách sạn được chuẩn bị trước là chính phủ Hàn Quốc rất quan tâm đến việc giao thương quốc tế đặc biệt trong lĩnh vực CNTT. Chỉ mất khoảng 10 phút đi bộ từ khách sạn là có thể đến trung tâm hội thảo Bexco Convention Hall, tòa nhà kính rất hiện đại chuyên dành cho các cuộc hội nghị, triển lãm – hội chợ cho ngành CNTT.

Theo chương trình làm việc vào chiều và tối cùng ngày, chúng tôi được ban tổ chức mời dự khán vòng đấu chung kết giải Pro League – The Final bộ môn Starcraft. Từng là một game thủ Starcraft, tôi vẫn còn nguyên mơ ước được tham dự vào sự kiện thi đấu E-Sport chuyên nghiệp quy mô lớn nên rất phấn khích và hồi hộp chờ xem sự kiện này.

Như là "rock show" và hơn thế

Đúng 6 giờ chiều, chúng tôi tới bãi biển du lịch Sang Hwang Hari nổi tiếng - nơi diễn ra vòng chung kết giải Pro League. Dọc đường, đặc biệt gần nơi diễn ra sự kiện, các banner quảng cáo được treo với mật độ lớn, ấn tượng, thu hút sự quan tâm của rất nhiều người hâm mộ, khách du lịch. Ngay sau khi bước xuống xe, tôi cảm nhận bầu không khí náo nhiệt từ phía hàng nghìn người hâm mộ chật kín khu vực khán giả cùng sự hối hả triển khai công tác của ban tổ chức.

Nhìn toàn cảnh sự kiện thi đấu E-Sport này, tại Hàn Quốc không khác các sự kiện âm nhạc hoặc festival dành cho giới trẻ. Một sân khấu ngoài trời lớn với hệ thống ánh sáng, âm thanh và màn chiếu công suất lớn, hiện đại được dựng bên bờ biển, dọc một bên có dãy các gian hàng của ban tổ chức và các đội game chuyên nghiệp, đặc biệt là dãy gian hàng hai đội sẽ thi đấu vào tối nay là SamSung KHAN và SPARKYS (mùa giải Pro League năm nay tại Hàn Quốc có tới 12 đội tham dự). Khu vực khán giả nằm ở trung tâm sự kiện được chia thành 2 bên dành cho cổ động viên 2 đội. Tại ghế ngồi có phát sẵn các thanh cổ vũ cùng một số tình nguyện viên luôn sẵn lòng làm nóng bầu không khí bằng các hành động cổ vũ rất "máu lửa". Chếch ngay sau sân khấu chính là đội ngũ hậu cần ban tổ chức với 3 xe truyền hình lưu động sẽ truyền hình trực tiếp toàn bộ nội dung sự kiện trên một số kênh truyền hình lớn.

Một điều sẽ là thiếu sót lớn nếu không nhắc đến đó là việc công nghệ truyền hình tại Hàn Quốc đã có các bước tiến rất lớn trong kỹ thuật dàn dựng, tính tương tác trực tiếp như chèn thêm các nội dung bình luận hóm hỉnh, biểu tượng ngộ nghĩnh vào đoạn hình ảnh vừa quay được và trình chiếu trực tiếp tạo nên tính hấp dẫn và sôi động rất riêng.

Hai đội chơi đi vào sân khấu

Lễ trao giải diễn ra ngắn gọn và đầy hào hứng với các màn chúc mừng chiến thắng mang phong cách rất riêng của E-Sport đem lại những cảm xúc khó tả trong lòng người xem.

"Tôi và những đại biểu khác cùng nhìn nhau ngỡ ngàng, những tưởng mình đang đứng trong bầu không khí cuồng nhiệt của một đêm nhạc rock chứ không phải một sự kiện thi đấu E-Sport"

Ngay sau khi nhóm MC giới thiệu đại biểu và thành tích trong quá trình tiến đến trận chung kết của 2 đội, bốn chiếc xuồng cao tốc chở thành thành viên hai đội chơi, phóng như bay về phía bờ biển nơi diễn ra sự kiện. Đây hẳn là một trong những điểm nhấn mạnh nhất khiến toàn bộ khán giả ồ lên hò reo cổ vũ náo nhiệt. Hai đội chơi tiến lên khu vực thi đấu, diễu qua khu vực người hâm mộ trong tiếng hò reo, pháo hoa, đèn flash nhấp nháy rực trời.

Trên khu vực khán đài trung tâm, MC lần lượt giới thiệu và phỏng vấn thành viên, người quản lý đội và các vận động viên nòng cốt (Key Player) – những người được kỳ vọng sẽ giành chiếc cúp vô địch danh giá cho đội mình trong ngày chung kết này. Đồng thời với tuyên bố khai mạc sự kiện: "The Final – Shinhan Bank Starcraft Pro League 2008" là hàng ngàn quả bóng bay được thả lên trời cùng loạt pháo hoa rực rỡ được phóng từ khu vực sân khấu đánh dấu cột mốc quan trọng của ngày quyết định ai sẽ là nhà vô địch của mùa giải thi đấu chuyên nghiệp lớn nhất Hàn Quốc năm 2008.

Lần lượt sau đó các cặp đấu được diễn ra, các vận động viên được trọng tài đưa vào lồng kính cách biệt hỗ trợ cài đặt thiết bị và giám sát thi đấu. Điều này vừa đảm bảo độ tập trung cần thiết cho vận động viên thi đấu vừa tạo điều kiện cho 3 bình luận viên và khán giả bên ngoài cùng hướng theo màn hình thi đấu giám sát (Observer Mode) để bình luận, theo dõi, tạo nên bầu không khí cuồng nhiệt và sôi động.

Có lẽ đêm nay thuộc về đội SamSung KHAN, khi các chàng trai này liên tục mang về các trận thắng thuyết phục cho đội nhà để rồi giành thắng lợi chung cuộc 4 – 1 trước Sparkys. Điểm nhấn của trận đấu diễn ra hết sức bất ngờ: sau khi vượt qua đối thủ, Firebath Hero đã có một màn trình diễn hết sức ấn tượng và lạ mắt khi anh lần lượt cởi đồ và chỉ giữ lại chiếc quần cộc rồi chạy thẳng ra biển vùng vẫy với sóng nước trước sự quan sát trực tiếp của hàng triệu người trên truyền hình. Chiến thắng của anh là cột mốc hết sức quan trọng, khi SamSung Khan coi như chắc chắn sẽ giành ngôi vô địch sau khi đạt được hiệu số 3 – 1. Cũng thật bất ngờ, chính game thủ này đã được bình chọn làm nhân vật "MVP Shinhan Bank Pro League 2008" (danh hiệu vận động viên xuất sắc nhất của giải).

Trên đường về, tôi cùng các bạn bè quốc tế trầm trồ thán phục nước bạn Hàn Quốc. Trước mắt vẫn còn đó những suy tư về con đường phát triển thể thao điện tử nước nhà. Chúng tôi cùng hy vọng sẽ tìm tòi những biện pháp và hướng đi đúng đắn toàn cầu nhằm đưa E-Sport đến mọi nơi và được công nhận trên toàn thế giới, chứ không chỉ từng quốc gia, tổ chức đơn lẻ. Đó chính là lý do của cuộc gặp gỡ lớn này...

HOÀN PHAN

ISGAF sẽ đổi tên thành Vietnam Gameshow ?

Cộng đồng doanh nghiệp game đang cân nhắc đến một triển lãm quốc tế về game tại Việt Nam trong tháng 10/2008 với chất lượng cao hơn năm trước cùng một cái tên mới.

Đậm nét văn hóa game Việt

Các nhà phát hành game Việt Nam càng muốn tô rõ nét văn hóa trên trong sự kiện triển lãm quốc tế về game, giải trí điện tử và nội dung số ISGAF 2008 sắp tới trong bối cảnh xã hội vẫn đang nhìn game bằng con mắt kém thiện cảm.

Đại diện Quang Minh DEC đề nghị nên có thêm dòng chữ "Chơi game văn minh, lịch sự" bên cạnh dòng chữ "Chơi game nhiều sẽ ảnh hưởng đến sức khỏe của bạn" trong các game online được phát hành tại Việt Nam. Từ 2004 đến nay, game online là môi trường trong đó giới trẻ tha hồ văng tục, "chửi bậy như hát hay". Tuy nhiên, với "Tháng hành động vì cộng đồng game Việt, văn minh lịch sự" do CLB Doanh Nghiệp và Nội Dung Số Việt Nam (VGB) phát động từ 1-31/7/2008, nạn văng tục đã bị trừng phạt thẳng tay.

Các kết quả cụ thể: VinaGame đã khóa vĩnh viễn 4472 tài khoản (TK), khóa tạm thời 737 TK. SaigonTel khóa tạm thời 112 TK. Asiasoft, sau 1 đợt khóa TK "rầm rộ" trước đó, cũng khóa vĩnh viễn thêm 157 TK và khóa tạm thời 101 TK. Hệ thống website eSports của công ty VEN cũng đã "kỷ luật" 357 TK. Quang Minh DEC khóa vĩnh viễn 1250 TK và tạm thời 170 TK. Còn VTC khóa đến 41.000 TK.

Có thể thấy văn hóa game online đã bước đầu được định hình với sự can thiệp của các doanh nghiệp game. Có lẽ game online Việt Nam sẽ không còn là nơi bạn muốn hóa thân, làm gì thì làm, nói gì thì nói bất chấp cộng đồng, người chơi, nhà phát hành, GM. Các công ty Asiasoft và Quang Minh DEC cũng cho biết về các trường hợp nhận được cả công văn khiếu kiện của các văn phòng luật sư. Tuy nhiên, 2 công ty này cho biết họ đã đưa ra các bằng chứng chính xác và đến nay "nhiều chủ tài khoản bị khóa tạm thời đã trở thành những người quảng bá cho văn hóa game rất tích cực".

ISGAF 2008 hay Vietnam GameShow 2008?

Hiệp hội Doanh Nghiệp Phần Mềm Việt (VINASA) đang cân nhắc việc đổi tên triển lãm hội thảo quốc tế thường niên về phần mềm và giải trí điện tử hay còn được gọi bằng tên viết tắt (tiếng Anh) là ISGAF. Singapore có Game Convention Asia. Nhật có Tokyo GameShow. Trung Quốc có China Joy. Mỹ có Game Developer Convention, E3 "Vậy liệu ta nên có Vietnam Gameshow?", một lãnh đạo của VINASA đặt vấn đề.

Có lẽ việc đổi tên sẽ làm cho sự kiện trên "dễ hiểu" hơn trong mắt khách quốc tế. Tuy nhiên, quan trọng nhất vẫn là nội dung của triển lãm. Cho đến nay, VINASA hay VGB vẫn chưa đưa ra nội dung cuối cùng của sự kiện này. Trong một cuộc họp các doanh nghiệp game hồi đầu tháng 8/2008, VINASA đã ghi nhận các ý kiến về sự kiện triển lãm này được tổ chức ở TP.HCM, với phần nội dung chuyên môn (gia công phần mềm, kinh nghiệm phát hành, chính sách) và các phần diễn thuyết mở cùng các hoạt động thi đấu game online được phát hành trong nước.

Phần diễn thuyết mở, nếu có, sẽ là phần trình bày vào cửa tự do của các nhân vật nổi tiếng thuộc các hãng game trong và ngoài nước nhằm mục đích khơi gợi tinh thần sáng tạo trong giới trẻ, hay giúp các bậc phụ huynh hiểu hơn về các hoạt động và nội dung game. Ông Phil Trần, giám đốc công ty Glass Egg cho biết có không ít người Việt đang nắm giữ nhiều vị trí quan trọng tại các công ty game trên thế giới. Tuy nhiên, vẫn chưa biết từ nay đến khi ISGAF 2008 diễn ra, ban tổ chức triển lãm có thể mời được các nhà thiết kế hay game thủ nổi tiếng đến Việt Nam diễn thuyết hay không? ISGAF 2008 đang đứng trước một cơ hội chuyển mình.

Triển lãm- hội thảo ISGAF 2008 dự kiến được tổ chức từ 17-19/10/2008 tại nhà thi đấu Quân Khu 7, số 202 Hoàng Văn Thụ, Q.Phú Nhuận, TP.HCM. Bạn đọc vui lòng tham khảo thêm thông tin tại *www.vinasa.org.vn* và *www.isgaf.com*.

PHI QUÂN

Elive.vn ra mắt, VEN Card được phát hành

Ngày 18/8/2008, công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN Jsc) đã đưa cổng thanh toán (payment) Elive.vn vào hoạt động chính thức cùng với việc bắt đầu phân phối thẻ cào VEN Card. Với các dịch vụ mới này, game thủ sẽ được hưởng những dịch vụ chất lượng cao hơn, trong đó đáng chú ý nhất là GG Shell - đơn vị tiền ảo của Garena.

Garena là phần mềm hỗ trợ mạng LAN của công ty Ocean Global, đã rất quen thuộc với các game thủ Việt Nam. Các tính năng hỗ trợ tiện ích của Garena: Thành viên vàng (Gold Member), nhân đôi kinh nghiệm, tham gia nhanh vào Room khi Room đã đầy, tăng sức chứa danh sách bạn bè... và các item quan trọng khác. Nhưng để mua được những tiện ích đó các game thủ phải có GG Shell.

VEN Card giúp các game thủ có thể mua GG Shell dễ dàng hơn với những thủ tục và bước thực hiện đơn giản. VEN Card có 3 loại mệnh giá là 30.000đ, 60.000đ và 100.000đ. VEN cho biết, sau này, các khách hàng đăng kí tài khoản trên Elive.vn có thể sử dụng tài khoản này trên toàn bộ hệ thống website của VEN, nhận các dịch vụ chất lượng cao khác đang phát triển và sẽ được đưa ra trong thời gian sắp tới bao gồm:

• Tài khoản VIP, được truy cập vào các mục nội dung số chất lượng cao tại cổng thông tin thể thao điện tử Việt Nam - ESVN (*www.esport.vn*) và hệ thống các trang thành viên

• Tham gia mua, bán, trao đổi "đồ nghề chơi game" tại Gear.vn

• Được sử dụng nhiều dịch vụ tiện ích tại CS Portal (*cs.esport.vn*)

• Download Replays chất lượng cao không giới hạn tại thư viện Replays các games E-Sport lớn nhất Việt Nam (*replays.esport.vn*)

• Tham gia miễn phí vào giải đấu do ESVN tổ chức.

• Các dịch vụ tiện ích khác.

Sau khi đăng ký thành công và trở thành thành viên của Elive.vn, bạn có thể thực hiện nạp thẻ trực tiếp ngay tại trang này (tham khảo tại trang *http://elive.vn* để biết thêm chi tiết).

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

SHAIYA: BANG HỘI ĐẠI CHIẾN

Từ ngày 18/8/20008, các thiếu nữ bán kem thuộc cả 2 phe Liên Minh Ánh Sáng và Liên Minh Phẫn Nộ đã bất ngờ xuất hiện và bán các loại kem tăng Tốc Độ Tấn Công, Tốc Độ Di Chuyển và Tỷ Lệ Ra Đòn Trí Mạng trước khi giải đấu "Bang Hội Đại Chiến" diễn ra từ ngày 19/8 đến cuối tháng. Phần thưởng đáng giá nhất là những bộ áo choàng cho các đội vô địch thuộc các cấp độ I đến III trong khuôn khổ giải toàn server. Tham khảo thêm tại *www.shaiya.com.vn*.

ELS AUTUMN 08: PES LÊN ONLINE

ELS Autumn Cup 08 là giải đấu thứ 3 trong hệ thống thi đấu giải thể thao điện tử ESVN Ladder Season 08, được tổ chức online từ 9-31/8 với 5 bộ môn thi đấu: Warcraft III: Melee, Starcraft: Broodwar, FIFA 08, Need For Speed, PES 2008. Đây là lần đầu tiên, PES 2008 được đưa vào thi đấu online.

THUẬN THIÊN KIẾM BẮT ĐẦU ĐƯỢC THỬ NGHIỆM CLOSE BETA

Sản phẩm game của dự án T0812 mang tên Thuận Thiên Kiếm cuối cùng cũng đã bước vào giai đoạn thử nghiệm Closed Beta sau 2 năm phát triển (12/8/2006 - 12/8/2008). Cốt truyện của game khai thác bối cảnh thời Hậu Lê. Hệ thống nhiệm vụ giúp người chơi trau dồi kiến thức lịch sử. .

STARGAME TOUR VỀ HẢI PHÒNG

Stargame Tour là giải thi đấu Warcraft III được tổ chức bởi Cyber Stargame và Clan Most Wanted tại thành phố Hải Phòng trong ngày 24/08 vừa qua. Giải đấu này nhằm khuấy động phong trào chơi game Warcraft, bộ môn chiến thuật hấp dẫn một thời. Các trận đấu của giải được truyền trực tiếp trên màn hình lớn cùng sự bình luận của các BLV. Kết quả chi tiết, các bạn theo dõi tại *http://esport.vn*.

GIẢI ĐẤU INTEL CORE 2 QUAD

Giải thi đấu Intel Core 2 Quad Tournament sẽ được tổ chức từ 22-31/8 tại 292 Tây Sơn, HN. Đây là giải đấu có số lượng bộ môn thi đấu lớn nhất: CS 1.6, DotA, FIFA 08, PES 2008, Need For Speed: Pro Street, Warcraft III – Melee, Starcraft: Broodwar Ladder Map và Fastest Map, Sudden Attack và Hot Step. Thông tin chi tiết của giải đấu sẽ được cập nhập liên tục tại *http://esport.vn*.

GIẢI STARCRAFT: SVN NEXUS TOUR

Giải do cộng đồng Starcraft Việt Nam phối hợp tổ chức đã kết thúc vào ngày 10/8. Đây là giải thi đấu đồng đội 3vs3, sử dụng map Nexus. Có 12 team tham gia giải, trong đó có các đội game mạnh tại Việt Nam như: proA, Q9, scvn. Kết quả chung cuộc, team proA – Nexus 2 gồm 3 thành viên Thuoclao, Duytung, Near đã đánh bại q9-Nexus để giành ngôi vô địch.

MU VIỆT NAM TRÙNG HƯNG?

Sau khi cụm máy chủ Phục Hưng chào đời tháng 7/2008, FPT cho biết lượt người đăng ký đã tăng lên gấp 3,5 lần sau 10 ngày ra mắt cụm máy chủ này. Đặc biệt có ngày lên tới gần 12.000 tài khoản đăng ký mới. Trung bình số lượng game thủ đăng nhập game hàng ngày tăng gấp ba lần so với mức bình thường, do vậy CCU (số người chơi cùng thời điểm) cũng tăng vọt. Hàng loạt các sub server của MU đã gặp phải tình trạng quá tải và buộc phải tăng thêm lượng sub server bổ sung từ 10 lên 14. FPT dự kiến sẽ ra mắt cụm máy chủ mới "Phục Sinh" vào ngày 6/9/2008.

ESVN HỢP TÁC VỚI SCFORALL.COM

Cổng thông tin ESVN đã trở thành đối tác đầu tiên và cũng là duy nhất của SCForall.com tại VN với mong muốn phát triển và đẩy mạnh cộng đồng StarCraft. SCForall.com được quản lý bởi IEG, công ty chủ quản của đội game nổi tiếng eSTRO, Hàn Quốc.

NẠP TIỀN ẢO CHO DỊCH VỤ THẬT

Ngày 06/08/08 M4G (Market For Gamer) đơn vị chủ quản của website *www.market4gamer.net* đã chính thức ra mắt dịch vụ "Bán thẻ bằng tiền Vạn". Dịch vụ này cho phép những game thủ dùng tiền Vạn (tiền game) trong tài khoản để nạp thẻ Võ Lâm Truyền Kỳ hay các loại thẻ điện thoại của Viettel, Vinafone, Mobifone. Để sử dụng dịch vụ khách hàng cần thực hiện theo hướng dẫn. Hiện nay M4G cung cấp thẻ theo bảng giá quy đổi; bảng giá này có thể thay đổi theo thị trường vì vậy khách hàng cần phải cập nhật hàng ngày tại website *http://market4gamer.net*.

GIẢI RAN-MIRINDA: THI ĐẤU NHÓM CHỨ KHÔNG ĐẤU CÁ NHÂN

CyberWorld cho biết vòng chung kết giải đấu RAN-Mirinda dự kiến sẽ thi đấu theo thể thức nhóm chứ không đấu cá nhân. Hà Nội cũng đã chọn được đội vô địch. Với thể thức thi đấu nhóm, các cá nhân vô địch vòng loại khu vực của giải đấu RAN-Mirinda như "Heo Sữa" (vô địch Vũng Tàu) sẽ phải chọn thêm 3 đồng đội để thi đấu theo đội nhóm trong vòng chung kết toàn quốc. .

THỤC SƠN KỲ HIỆP

Netgame Asia đã phát hành phiên bản thử nghiệm game Thục Sơn Kỳ Hiệp tại *http://thucson.livevn.com* vào ngày 15/8/2008. Theo truyền thuyết Du Sơn, thuở khai thiên lập địa, nhân gian xuất hiện đại ma đầu Huyết Ma, đã thức dậy và triệu hồi vô số tà ma để phá hủy nhân gian, tạo lập nên một ma giới đen tối và bạo tàn. Không chịu khuất phục trước thế lực tà ma ngoại đạo, ngũ đại chánh phái đã hợp thành một đội quân chính nghĩa.

CHƠI BOOM, XEM KUNGFU PANDA

Từ 7-17/8/2008, vào các khoảng thời gian từ 9g–12g và 15g–18g, cộng đồng Boomer đã thấy xuất hiện trên tất cả các bản đồ của xứ Boom những chú gấu trúc Panda mũm mĩm, hiền lành và dễ thương. Những ai nhanh chóng thu thập chúng sẽ sở hữu những phần thưởng hấp dẫn và thú vị nhất sau khi kết thúc chương trình. Tại mỗi cụm server, 50 cặp vé xem phim Kungfu Panda sẽ dành tặng cho 50 bạn thu thập được nhiều gấu trúc nhất và ngay sau đó là một chương trình họp mặt thú vị dành cho các Boomer.

CHIẾN QUỐC CẬP NHẬT VẬT PHẨM MỚI

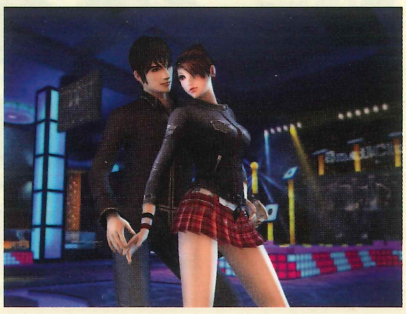
Do lượng Can Tương Bảo Thạch và Âu Dã Bảo Thạch người chơi tìm được ngày càng hiếm nên sẽ được thay đổi bằng 2 loại đá khác là Đá Càn Khôn và Đá Tương Uyên. Sau thời gian bảo trì ngày 14/08/2008, Tả Khâu Minh đã đưa vào sử dụng công thức rèn đúc Thần Binh Chi Khí mới với 2 loại đá này. SaigonTel cho biết sắp tới các game thủ gan dạ có thể đến gặp NPC Người Giao Chuyển Thám Hiểm Cổ Mộ tại Chu Quốc (vị trí 276,163) vào 20g30- 22g mỗi ngày để "Thám Hiểm Cổ Mộ". Phần thưởng: trang bị và vũ khí Hoàng Kim, Vật Phẩm Sư Môn, Tàng Bảo Đồ, Tử Sâm Đơn v.v.

TAM QUỐC PHÂN TRANH, CÔNG THÀNH CHIẾN

Tháng 7/2008 vừa qua với những ai hâm mộ truyện Tam Quốc Chí đều không thể bỏ qua bộ phim "Trận Chiến Xích Bích". Game Tam Quốc Chí Online chính thức giới thiệu tới những ai yêu thích Tam Quốc Chí chức năng Công Thành Chiến. Trận chiến của các Quân Đoàn sẽ diễn ra trong 120 phút, chiến thắng dành cho những Quân Đoàn bảo vệ thành công Thành Trì của mình. Khi một Quân Đoàn có được Thành Trì thì sau khi kết thúc Công Thành Chiến sẽ nhận ngay Bổng Lộc từ Cung Điện. Sự kiện đã diễn ra từ ngày 6-28/8/2008.

HƠN 300 TỶ ZIN CHO CÁC TÀI KHOẢN THỬ NGHIỆM VÀ TẠO MỚI

Ngày 14/8/2008, VinaGame cho biết game nhảy HotStep sẽ gửi tặng tổng cộng 300 tỷ Zin cho tất cả những tài khoản (TK) đã từng tham gia chơi phiên bản thử nghiệm Closed Beta, những TK đang tiếp tục tham gia game sau khi Open Beta (27/6/2008) cho đến nay và những TK được tạo mới trong tháng 8/2008. Theo đó, tất cả TK từng tham gia Closed Beta HotStep đều nhận được 100.000 Zin/tài khoản. Ngoài ra, mỗi một ngày tham gia vào game, các TK sẽ được tặng thêm 10.000 Zin/ngày/TK cho tổng số ngày họ đã đồng hành cùng gamed HotStep trong giai đoạn thử nghiệm Close Beta. Chưa hết, tất cả những TK hiện vẫn còn đang tham gia chơi bản Open Beta của HotStep sẽ được tặng thêm 100.000 Zin/TK. Như vậy, HotStep đã dành phần quà lên đến gần 500.000 Zin cho mỗi tài khoản tham gia game HotStep cho tới hiện nay, nâng tổng số Zin ưu đãi lên con số 300 tỷ cho tất cả H!Teen. Tham khảo thêm tại *http://hot.zing.vn*.



Chuyện "cấy cày"

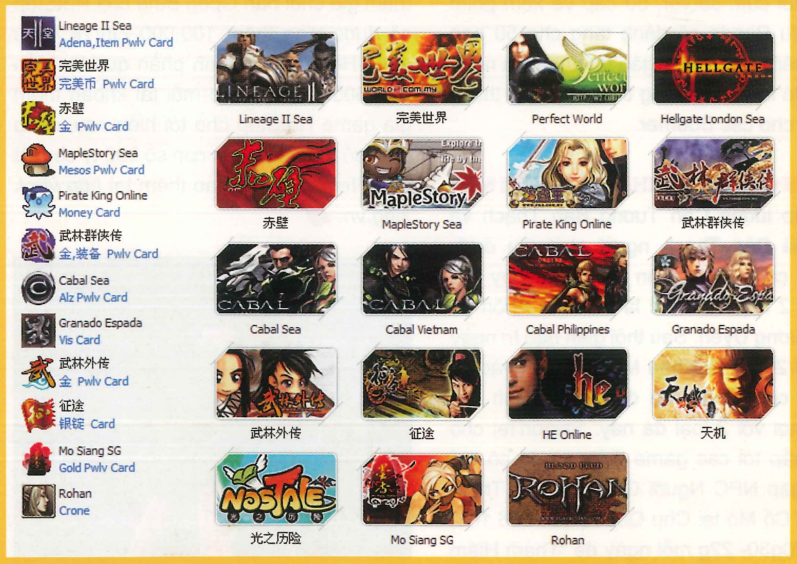
Bữa nọ Game Si tôi tán gẫu trên mạng với người quen cũ trong game. Hắn ở đâu tôi không biết. Nhưng hắn đã vui vẻ kể cho tôi nghe về nghề "cày cuốc" hay chính xác hơn là "cung cấp dịch vụ luyện cấp powerleveling và cày tiền gold farming". Trong thế giới game trực tuyến, những người cung cấp dịch vụ như trên, hay có hành động với mục đích như trên thường được gọi bằng một từ giản dị "nông dân" (farmer).

Game Si (GS): Ông tham gia vào cái nghề này từ khi nào?

Nông dân (ND): Cũng khá lâu rồi. Từ hồi năm 2004, khi còn là sinh viên năm 3 ngành CNTT. Đọc quảng cáo thấy có tuyển nhân viên về kỹ thuật web, tôi liền nộp hồ sơ. Đó là công việc kiếm thêm, hỗ trợ cho cái hầu bao bé nhỏ của sinh viên nghèo. Ai ngờ việc tôi nhận là thiết kế website giao dịch tiền ảo cho một công ty chuyên cày level và tiền trong các trò chơi trực tuyến (game online).

GS: Hơn 4 năm trời cày cuốc, chắc dạo này ông làm ăn cũng khá nhỉ?

ND: Ban đầu cũng vất vả vì chẳng có tí kinh nghiệm nào. Có game nọ, cứ tưởng luyện chừng đó level chỉ mất 1 ngày nên chúng tôi charge (tính tiền) cho khách khoảng 5USD/ngày. Nhưng hóa ra phải mất đến 3, 4 ngày. Nhưng rồi kinh nghiệm cũng tích lũy đủ. Giờ chúng tôi rành về nhiều thứ trong các game online lắm rồi. Nhân viên thì hưởng lương từ 1,4-2 triệu đồng/tháng. Có lúc nhân viên chúng tôi lên tới 30 người.



www.seagamermall.com, một website cung cấp dịch vụ bán tiền ảo và luyện cấp.

GS: Ông có thể cho ví dụ cụ thể chứ? Chẳng hạn bên ông có cày World of Warcraft không?

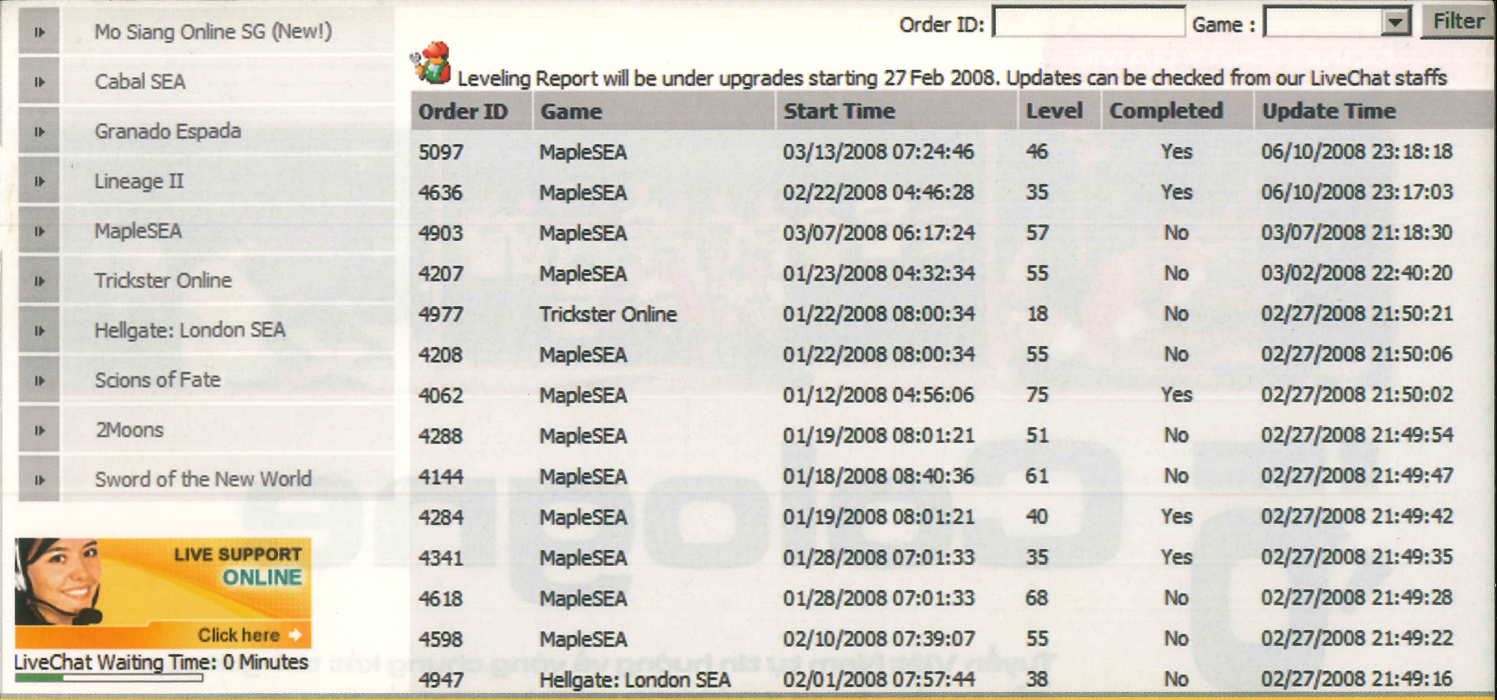
ND: World of Warcraft (WoW) là 1 MMORPG có chính sách chống cày bừa và mua bán giao dịch bằng tiền thật "gắt" nhất trên thế giới. Nhưng cũng vì thế mà WoW đã tạo ra được một cộng đồng lành mạnh. Khi bản mở rộng The Burning Crusade chưa ra đời, chúng tôi cày 1 nhân vật lên level 50 mất 12 ngày. Nếu 2 nhân viên của chúng tôi cày (nghỉ chủ nhật) thì 1 tháng 2 nhân viên này có thể cung cấp hơn 2 nhân vật có level 50. Còn khi level của nhân vật đạt đến 70 thì chúng tôi có thể dùng tài khoản của khách hàng và đi cày tiền cho họ.

GS: Ông không sợ bị nhà phát hành Blizzard khóa tài khoản?

ND: Tôi chỉ có thể ông biết sơ một số cách. Thứ nhất, chúng tôi chơi như những người chơi bình thường - làm tất cả các nhiệm vụ có trong game. Dĩ nhiên, cách này không nhanh bằng kéo level nhưng an toàn. Chúng tôi cũng không vô cớ đưa các món vũ khí giáp trụ "xịn" vào nhân vật của khách hàng mà thường dùng chính nhân vật đó đi đánh và lượm được đúng món đồ hay vật liệu đó. Với 4 năm kinh nghiệm, chúng tôi thuộc lòng các hướng dẫn và tỉ lệ rơi đồ của WoW. Và đồ mà nhân vật của khách hàng lượm được thì chúng tôi vẫn để nguyên trong kho của họ, chỉ trừ trường hợp nếu lượm được món đồ quí (chẳng hạn, 1 thanh gươm trị giá 15.000 USD) thì hai bên sẽ "cưa đôi" vì chúng tôi có công lượm. Trong khi đó thì "nông dân" Trung Quốc lại giữ đồ của nhân vật của khách hàng. Thứ hai, cần phải suy nghĩ logic. Chẳng hạn như việc qui định với khách hàng thời điểm đăng nhập tài khoản sau khi chúng tôi hoàn thành luyện cấp. Ông nghĩ thử coi, nếu như nhân viên ở Việt Nam hay Singapore vừa hoàn thành luyện cấp mà 5 phút sau tài khoản đó lại được đăng nhập ở Mỹ thì thật vô lý. Không ai có thể đi từ châu Á đến châu Mỹ với tốc độ kinh khủng như vậy!

GS: "Cày bừa" vất vả như vậy các ông có cảm thấy vui không?

ND: Vui chứ. Thứ nhất là chúng tôi có uy



www.granadomart.com: Trang web mà các chủ tài khoản dùng để theo dõi mức độ tăng level của các nhân vật.

tín trong làng "cày bừa". Uy tín của chúng tôi có được từ các website đấu giá (auction). Nhờ đó, chúng tôi đã có tích lũy để mở website riêng và giảm được chi phí khi đăng quảng cáo trên các website đấu giá. Thứ hai, chúng tôi thường xuyên trao đổi với khách hàng. Và khi họ vui, mình cũng thấy vui. Chẳng hạn, một ông bố gửi email cho chúng tôi bảo rằng: "Các anh cứ chơi các nhân vật của tôi từ thứ 2 đến thứ 6 nhé. Nhưng thứ 7 và CN thì tôi chơi". Thế là đến thứ 7 ông ta cùng hai đứa con đăng nhập vào chơi, đi lũn tũn trong game trông rất ngộ nghĩnh. Dĩ nhiên, lúc nào chúng tôi cũng phải hoàn tất vai trò của một nhà cung cấp dịch vụ.

GS: Ông có gặp phải cạnh tranh gay gắt từ giới "cày tiền" Trung Quốc?

NĐ: Các "nông dân" Trung Quốc thường không biết tiếng Anh nên khi GM đến "hỏi thăm" thì họ không nói được câu nào. Vì vậy, họ chịu rủi ro lớn. Thời gian đầu khi chúng tôi tham gia vào lĩnh vực này cũng vậy, đa số nhân viên không biết tiếng Anh để làm nhiệm vụ. Tuy nhiên, đến nay, đội ngũ chúng tôi có thể giao tiếp tốt bằng tiếng Anh và hỗ trợ khách hàng 24/24 bằng tiếng Anh.

GS: Tại sao ông không dùng phần mềm chơi luyện tự động autobot?

NĐ: Tôi cũng đã một thời viết bot cho hàng chục khách hàng. Cung cấp PM bot cũng là một cách kiếm tiền của các lập trình viên, chỉ cần bán 1 bản với giá khoảng 80.000 đồng và có thể thu về bạc triệu. Tuy nhiên, các MMORPG quốc tế cũng có đội ngũ bắt bot rất giỏi.

GS: Thế ông định cả đời cày game như thế này à? Hôm nào ông cho tôi lên chép các game client của các MMORPG mà ông đang chơi nhé?

NĐ: Ok thôi, nhưng ông nhớ mang ổ cứng lớn một chút nhé. Vì MMORPG nào chúng tôi cày cũng có client nặng chừng gần 10GB. Giấc mơ của tôi là làm phần mềm. Dù sao thì dự án dịch vụ này (không chỉ là việc nghiên cứu và cày game mà còn là việc phát triển website thanh toán giao dịch, kết nối với các công cụ tài chính) cũng mang lại việc làm và nhiều kinh nghiệm cho những sinh viên trẻ theo đuổi ngành CNTT-VT như chúng tôi.

YÊN KHÊ

Nhà tài trợ chính VNPT
Nhà tài trợ vàng ASBANK
Nhà tài trợ bạc VietinBank
Tài trợ vận chuyển Jetstar
tôn vinh tài năng, khuyến khích sáng tạo
CUỘC THI
NHÂN TÀI ĐẤT VIỆT 2008
TRONG LĨNH VỰC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & TRUYỀN THÔNG
HẠN NỘP BÀI THI ĐẾN HẾT NGÀY 31/8/2008
Lễ trao giải được truyền hình trực tiếp trên VTV1 - Ngày 20/11/2008 và Truyền hình trực tuyến trên Báo điện tử VnMedia (http://VNMEDIA.vn) Báo điện tử Dân trí (www.DANTRI.com.vn)
NHÂN TÀI ĐẤT VIỆT 2008 TRONG LĨNH VỰC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & TRUYỀN THÔNG
GIẢI THƯỞNG
• 02 GIẢI NHẤT, Mỗi giải trị giá 100 triệu đồng và phần thưởng của nhà tài trợ
• 02 GIẢI NHÌ, Mỗi giải trị giá 50 triệu đồng và phần thưởng của nhà tài trợ
• 02 GIẢI BA, Mỗi giải trị giá 30 triệu đồng và phần thưởng của nhà tài trợ
• Các giải khuyến khích và giải thưởng của các Nhà tài trợ
• Cơ hội được lựa chọn đầu tư
Năm 2008, lần đầu tiên BTC tạo thêm một cơ hội mới cho các sản phẩm dự thi với tên gọi "Sản phẩm được lựa chọn đầu tư", nhằm giúp cho mọi sản phẩm dự thi Nhân tài Đất Việt đều có cơ hội tiếp cận với các doanh nghiệp. Tập đoàn hoạt động trong lĩnh vực CNTT và Truyền thông, có cơ hội nhận được sự đầu tư của các doanh nghiệp, tập đoàn này.
BTC kêu gọi các tác giả, nhóm tác giả của các sản phẩm đã từng dự thi "Nhân tài Đất Việt" (từ năm 2005 đến nay) tham gia.
Giá trị giải thưởng: Mức đầu tư do các Doanh nghiệp, Tập đoàn trong hội đồng đầu tư quyết định.
Hồ sơ dự thi: lấy mẫu tại website http://www.nhantaidatviet.vnn.vn
Trên phong bì ghi rõ:
Bài dự thi, Cuộc Thi Nhân tài Đất Việt
Địa chỉ nhận bài:
CÔNG TY ĐIỆN TOÁN VÀ TRUYỀN SỐ LIỆU - VDC
Điện thoại: 84-04-7930613, Fax: 84-04-7930508
Địa chỉ: Nhà Internet - Lô 2A - Làng Quốc tế Thăng Long - Q.Cầu Giấy - HN
Bảo trợ công nghệ VDC
Đơn vị tổ chức VNMedia VTV DANTRI

Hướng tới Cologne

Tuyển Việt Nam tự tin hướng về vòng chung kết thế giới sắp diễn ra vào tháng 10/2008 tại Đức với chiếc huy chương đồng WCG Asian của 3H|l2vn Tô Trung Hiếu, cú "hattrick" của proA.Thuoclao Lê Thanh Hà và 5 tay "lính mới" thuộc đội CounterStrike 1st.VN.

Cái nôi lớn của eSports Việt Nam

"Chưa bao giờ WCG 2008 được tổ chức tốt như năm nay". Đây không chỉ là nhận định của nhóm tổ chức kỹ thuật cho WCG2008, dẫn đầu bởi Dương Vi Khoa, chủ website *www.igames.com* và là đại diện của clan 1st.VN, mà còn là nhận định của nhiều người đang kinh doanh trong lĩnh vực eSports và các game thủ thi đấu trực tiếp. "Nếu WCG giữ được đà tổ chức như thế này thì sẽ phát triển rất tốt", ông Phan Viết Hoàn, giám đốc VEN (*www.esport.vn*) nhận xét.

Năm nay, vòng chung kết toàn quốc diễn ra tại Nhà Thi Đấu Nguyễn Du, TPHCM. Khu vực thi đấu biểu diễn được đầu tư khá kỹ với mỗi bên khán đài có 5 màn hình quay theo từng góc nhìn của 5 máy thi đấu trên sân khấu, phục vụ cho 1 bên khán đài. Phía trên trần là 4 màn hình đèn chiếu lớn. Đối với các trận đấu hay, ban tổ chức (BTC) cũng chiếu trực tiếp hình ảnh thi đấu từ ngay các máy thi đấu. Tuy nhiên, vẫn còn đó nhiều trận đấu hay mà khán giả phải căng mắt

Đội StarBoba, vô địch Warcraft Dota WCG Việt Nam 2008.

nhìn từ trên khán đài xuống màn hình thi đấu của các game thủ.

Tại vòng chung kết năm nay, BTC chỉ mới tổ chức bình luận được 1 nội dung thi đấu: Fifa2008. Ba môn còn lại (Starcraft, Warcraft Dota Allstar, CounterStrike) không thể bình luận công khai vì sẽ để lộ vị trí, chiến thuật của người chơi. Tại các giải đấu thế giới, để có thể bình luận trận đấu (đây là cách giúp khán giả hiểu hơn về thể thao điện tử) thường các game thủ thi đấu trong khoang kín trên sân khấu và bình luận viên tường thuật trực tiếp cho công chúng nghe. Một cách khác là BTC dùng hệ thống mạng và truyền tải hình ảnh về các phòng nhỏ chỉ có bình luận viên và công chúng, trong khi các game thủ đang thi đấu ở 1 khu vực khác. Hy vọng trong các giải tới, khán giả có thể được nghe trực tiếp bình luận trận đấu. Có thế giải mới thu hút được nhiều khán giả hơn và họ mới có thể hiểu và trân trọng eSports hơn.

Sau vòng chung kết WCG VN 2008, 3H|l2vn Tô Trung Hiếu và StarBoba đã lên đường tham dự WCG Asian 2008. Kết quả khá khả quan: Hiếu đã giành được huy chương đồng. Còn StarBoba bị loại từ vòng đầu. Việt Nam còn có các đội tham dự Virtua Fighter (VF), Need for Speed (NFS), Guitar Hero (GH). Một niềm vui nho nhỏ: trừ VF bị loại, ở hai game NFS và GH, cả 2 game thủ này đều đã lọt vào tứ kết.

Đến nay, WCG vẫn là "cái nôi lớn" của nhiều thế hệ game thủ eSports Việt Nam. Hãy cùng điểm qua các gương mặt vô địch WCG VN 2008 và thành tích của họ.

Game thủ proA.Thuoclao Lê Thanh Hà, vô địch Starcraft II: Broodwar WCG Việt Nam 2008.

Chớ nên "ở nhà với mẹ"

Lễ trao giải vòng loại WCG TP.HCM phải chờ đến 9g tối thay vì dự kiến 7g cùng ngày 26/7/2008. Lý do: vì StarBoba (SB) lỡ để thua StarsMT 1 trận. Giới quan sát trận chung kết Dota lúc đó cho rằng nếu như SB gỡ hòa và thắng lại thì cũng phải đến 9g tối mới xong. Và đúng như dự đoán. StarsMT đã có vẻ thi đấu lấn lướt và có thời cơ để dứt điểm nhưng... tất cả đều bị bỏ lỡ. Các game thủ của StarsMT đã thi đấu rất hay trong trận đấu này, họ phối hợp các đòn "combo" với nhau rất tốt, đặc biệt là trong giai đoạn trung cuộc (mid game). Càng về cuối, tướng Geomancer của StarsMT càng tỏ ra hiệu quả, khi mỗi pha quăng lưới là tiêu diệt được hero của đối phương, và chiến thắng của họ trước StarsBoba là một sự bất ngờ nhưng hoàn toàn xứng đáng. Ngay sau thất bại, StarsBoba đã quyết định thay đổi chiến thuật bằng cách thay người thi đấu, game thủ Đặng Bình An (Dude) vào thi đấu thay cho Phạm Minh Tuấn (Bokinhvan). Nhờ chiến thắng trong trận đầu tiên, StarsMT đã thi đấu hưng phấn, liên tục tấn công như vũ bão và tiêu diệt các hero của StarsBoba trong hiệp thi đấu thứ 2. StarsMT với game thủ điều khiển Warlock thi đấu khá hay, nhưng họ đã không tận dụng thời điểm để ép quân đối phương và bị StarsBoba ép ngược trở lại. Mặt khác, StarsBoba phối hợp với nhau rất ăn ý và chính những pha "combo skill" (phối hợp) chuẩn xác đã giúp họ cân bằng tỷ số 1-1. Đến phút 23, cả 4 hero của StarsMT bất ngờ bị tiêu diệt, đây chính là điểm mốc quan trọng để StarsBoba làm chủ thế trận. Phút 47, lúc này các hero của StarsBoba đều rất khỏe và họ tung ra các đòn đánh nảy lửa, tiêu diệt cả 5 hero đối phương. Chưa quá 2 phút, StarsBoba phá tan căn cứ của đối phương và dành chiến thắng sau 30 phút chiến đấu "miệt mài". Thật tiếc cho StarsMT khi họ không tận dụng được các thời cơ ăn chắc của mình. Với StarsBoba, đây là lần thứ 2 họ giành chức vô địch Dota của TP.HCM trong các kỳ WCG Việt Nam. Còn ở giải thi đấu phong trào, đội Incredible đã chiến thắng trước [Pho] để giành ngôi quán quân. Riêng giải dành cho hệ phong trào không có lượt tranh hạng 3.

Ở vòng chung kết, SB đã có một khởi đầu không tốt trước Inf.TSC với pha First Blood từ rất sớm của Hermione trước Soso.on. Tuy nhiên SB càng đánh càng hay và với kinh nghiệm cùng chiến thuật hợp lý, họ đã nắm lấy thế trận và giành chiến thắng trước đại diện của khu vực miền Bắc. Ở trận đấu tiếp theo, StarsBoba cũng có được thắng lợi không mấy khó khăn trước TDN của Đà Nẵng và lần thứ 2 bước lên bục cao nhất của DotA WCG Việt Nam. Với chức vô địch này, họ tiếp tục khẳng định vị thế số một của mình trong làng DotA Việt Nam. Nhưng chỉ là số 1 ở... Việt Nam.

Tại WCG Asian 2008, SB đã nếm mùi thất bại. Trong vòng bảng, thắng được đội Taiwan nhưng SB đã để thua đội Korea và KS (Malaysia), mất "vé" vào tứ kết. Đây là

kết cục buồn cho SB nhưng cũng là bài học quí giá cho họ vì như các bộ môn khác, SB đã nhận thấy những điểm yếu "chết người" của nền game VN là ít có cơ hội cọ xát tại các giải đấu trên mạng cục bộ (on LAN). Dù sao đi nữa, SB cũng sẽ không có mặt tại VCK toàn cầu WCG 2008, theo công bố từ đầu của Samsung Việt Nam.

"Duyên" vô địch thế giới

Nếu như BTC WCG 2008 lo Dota sẽ lại "kéo giờ" như trong vòng loại TPHCM thì sang đêm chung kết toàn quốc Dota đã kết thúc rất "ngọt ngào", nhường vị trí "kéo giờ" cho Starcraft. Trong trận chung kết, proA.Thuoclao Lê Thanh Hà dẫn đầu nhánh thắng đã gặp lại 1 game thủ mà Hà từng đánh bại trong vòng trước là Dream.SCVN. Dream.SCVN đã rất nỗ lực và trong trận đầu (thi đấu 3 map) hạ được Lê Thanh Hà với tỷ số 2:1. Vào thời điểm đó, Hà trông khá căng thẳng và ngay sau khi thua, anh đã ngồi tại chỗ xem lại replay của map thua.

Trong khi ban tổ chức đang tổ chức ca nhạc và tường thuật trực tiếp thi đấu trận chung kết Fifa2008 thì cũng là lúc 2 tay game còn sót lại của môn Starcraft chịu áp lực cao nhất. Sang trận sau, Hà thắng map đầu. Sang map sau, Hà cho biết đã "dụ đối phương trúng kế, tiêu hao nhiều tiền của" và kết thúc trận đấu khi thời gian chưa đầy 14 phút. Dream.

Game thủ 3H|l2vn Tô Trung Hiếu (cầm cúp), vô địch Fifa 08 WCG Việt Nam 2008.

SCVN cho biết: "Em chỉ còn toàn quân bộ trong khi Hà đã ra được quân bay nên đành chịu thua".

Như vậy, game thủ Lê Thanh Hà thuộc clan proA.Gaming đã trở thành game thủ chuyên nghiệp Việt Nam đầu tiên đủ tư cách tham dự WCG Grand Final lần thứ 3 trong đời kể từ tối 27/7/2008. Hai game thủ khác cũng có khả năng tham dự WCG Grand Final lần 3 là Phan Văn Nam (Warcraft) và Trần Đình Luân (Fifa). Tuy nhiên, Warcraft III Melee đã bị loại khỏi nội dung thi đấu WCG VN năm nay; còn Luân cũng không bảo vệ được ngôi vô địch Fifa.

Hà thường hay nói đùa: "Game thủ Hàn Quốc nào mà hạ mình ở vòng bảng thì thế nào cũng sẽ vô địch WCG Grand Final năm ấy". Có lẽ điều này đúng trong 2 năm qua: lần lượt tại vòng chung kết toàn cầu WCG 2006 và 2007, 2 gosu "IloveOOV" và "Stork" lần lượt đăng quang ngôi vô địch Starcraft sau khi đã hạ gục Thuoclao. Hy vọng năm nay, Thuoclao sẽ gặp nhiều may mắn hơn.

Tay săn bàn "lạnh lùng"

Người ta nói rằng trong vòng loại WCG HN, Tô Trung Hiếu đã chịu nhận vị trí thứ 3 để kịp chuyến bay từ sân bay Nội Bài trở về TP.HCM.

Trong trận chung kết WCG 2008 toàn quốc bộ môn FiFa 08, 3H|l2vn Tô Trung Hiếu đã gặp lại FiFaKiller Bùi Văn Nam. Chỉ cần thắng 2 trận, Hiếu sẽ đoạt ngôi vô địch, còn nếu Nam thắng [2 trận] thì 2 game thủ sẽ bước vào vòng đấu Bo3 thứ 2 để phân định thắng thua.

Ở trận đấu đầu tiên, FiFaKiller nhanh chóng mở tỷ số 1-0 ở hiệp thứ 1, sau đó vài phút cách biệt được tăng lên 2 bàn, 3 bàn rồi 4 bàn ở những phút đá bù giờ của hiệp thứ 1. Trước tình huống này, l2vn đề nghị được "thua trắng" trận này và FiFaKiller đã đồng ý. Bước sang trận đấu thứ 2, ở phút thứ 21, l2vn ghi bàn thắng mở tỷ số trận đấu. Hiệp 2 diễn ra chỉ ít phút, FiFaKiller san bằng cách biệt. Tuy nhiên, trong một phút mất tập trung, hàng phòng thủ của FiFaKiller đã để l2vn qua mặt và ghi bàn ấn định tỷ số 2-1.

Cả 2 đều hết sức căng thẳng bước vào trận đấu thứ 3 mang tính quyết định. Phút 34 của trận đấu, FiFaKiller vượt lên dẫn 1-0. Đến phút thứ 38, l2vn san bằng cách biệt và trận đấu dần được đưa về thế cân bằng. Cũng từ bàn thua này, FiFaKiller có phần mất bình tĩnh, cộng thêm vào đó là do quá mải mê tấn công, anh đã tiếp tục phải vào lưới nhặt bóng ở phút thứ 74 của trận đấu. Đúng 2 phút sau, l2vn đặt dấu chấm hết cho hy vọng tham gia lượt đấu Bo3 thứ 2 của FiFaKiller với bàn thắng thứ 3 và 3-1 nghiêng về l2vn chính là kết quả của trận đấu. Chung kết, 3H|l2vn - Tô Trung Hiếu giành chiến thắng chung cuộc 2-1 trước FiFaKiller - Bùi Văn Nam và trở thành vô địch WCG 2008 bộ môn FiFa 08 vòng loại Việt Nam.

proA.Thuocdao và JulyZerg

Sau đó, Hiếu đã tỏa sáng tại WCG Asian 2008 với nhiều trận thắng như "chẻ tre". Dưới đây là 1 đoạn lược trích từ *www.wcg.vn*: "I2vn đã chiến thắng 3-1, 3-1 trước game thủ Thailand. Sau đó là 5-0, 5-1 trước game thủ Taiwan. Gặp game thủ India, một game thủ danh tiếng, I2vn cũng vùi dập "pro" này với tỉ số 4-0, 4-1 toàn thắng như chẻ tre tại vòng bảng. Đứng nhất bảng, I2vn vào tứ kết trước ánh mắt khâm phục của game thủ India (sau này đạt hạng 2 WCG Asian 2008) và các đối thủ... Bước vào tứ kết, một lần nữa, I2vn đã làm ngất ngây mọi người với 2 chiến thắng đậm nhất WCG Asian trước game thủ Philippines với tỉ số không tưởng 7-0, 7-1". Chưa bao giờ Việt Nam có được game thủ ghi được nhiều bàn cách biệt như Tô Trung Hiếu trên đấu trường quốc tế. Mong rằng Hiếu sẽ tiếp tục "lạnh lùng" như vậy tại WCG 2008 Grand Final.

Chạm đến ước mơ

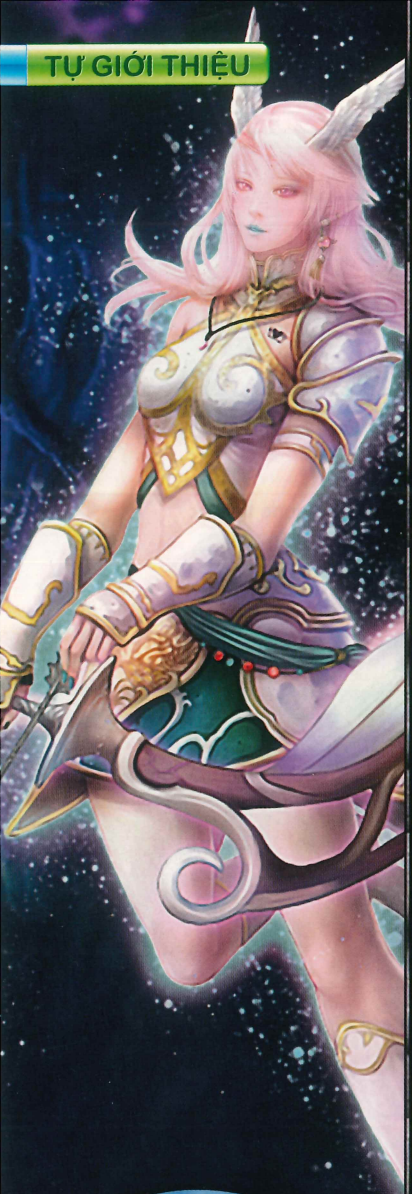
Họ đã đứng ra xây dựng cộng đồng CounterStrike trong nước. Vác mì gói đi Malaysia du đấu học hỏi. Làm mọi cách hợp lệ có thể để đảm bảo ngôi vị số 1 trong giải WCG 2008. Đó là 1st.VN. Họ đã tự biến giấc mơ của mình thành sự thật. 2008 là năm đầu tiên Counter Strike Việt Nam được tham gia thi đấu WCG Grand Final với đại diện là 1st.VN.

Bước vào vòng chung kết quốc gia là 3 đội: proA.gm (đội vô địch miền Bắc), 1st.Miracle (đội vô địch miền Trung) và 1st.VN (đội vô địch miền Nam). Ba đội thi đấu vòng tròn theo thể thức BO3 để xác định ngôi vô địch. Bốc thăm ngẫu nhiên đã đưa hai đội cùng 1 clan 1st.VN là 1st.VN và 1st.Miracle trở thành đối thủ với nhau trong trận đầu tiên ở vòng chung kết.

Với sự vượt trội, 1st.VN nhanh chóng giành chiến thắng 2-0, đồng thời biến 1st.Miracle thành thuốc thử proA.gm. Ở trận thứ hai, ban đầu 1st.Miracle áp đảo hoàn toàn proA.gm, song các chàng trai Hà thành nhanh chóng lấy lại tự tin và thắng ngược 16-14 ở map thứ nhất. Sang map thứ hai, đến lượt proA.gm thua ngược 1st.Miracle 14-16, nên 2 đội phải đấu tiếp map thứ ba. Trong loạt đấu súng quan trọng này, proA.gm cứng tay hơn và giành thắng lợi nhanh chóng 16-3, loại 1st.Miracle và chuẩn bị tranh giành ngôi vô địch với 1st.VN.

Bước vào trận chung kết, kém thế hơn 1st.VN cả về kinh nghiệm lẫn tuổi tác, nhưng proA.gm chỉ chịu thất bại với khoảng cách 16-10 ở map thứ nhất. Sức trẻ và tinh thần thoải mái của proA.gm (khi họ đang bị dẫn 7-15 và 1st.VN chỉ cần thắng thêm 1 vòng) đã giúp họ tạo nên một bước ngoặt: gỡ hòa 15-15, tranh đấu quyết liệt trong từng hiệp đấu phụ, để rồi giành chiến thắng ở map thứ hai, buộc 1st.VN đấu nốt map cuối cùng. Nhưng, 1st.VN đã kịp chứng tỏ bản lĩnh và kinh nghiệm của mình trong những ván đấu quyết định, không cho proA.gm cơ hội lật ngược tình thế. Vậy là proA.gm đành chấp nhận vị trí thứ 2 ở bộ môn Counter Strike, nhường chức vô địch và chiếc vé đi Đức cho 1st.VN. Một chiến thắng xứng đáng cho 1st.VN.

Đội 1st.VN, vô địch Counter Strike 1.6, WCG Việt Nam 2008.



Thiên Nộ Thần Phạt

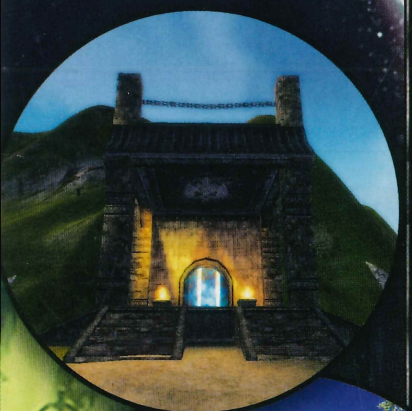
Thế giới Hoàn Mỹ

www.TheGioiHoanMy.vn

Liên Hoàn Sự Kiện

Một kế hoạch lớn với nhiều tham vọng đã được Beijing Perfect World và Nhà phát hành Quang Minh DEC đặt vào Thiên Nộ Thần Phạt với tên gọi: "Sự kiện thường nhật"...

Một nền tảng Nội dung vững chắc đã được phát triển, kết hợp với đồ họa chất lượng cao, Beijing Perfect World cuối cùng cũng tung ra con bài chiến lược khẳng định sự độc đáo vượt trội của Thế Giới Hoàn Mỹ với cái tên: "Sự kiện thường nhật". Trong một gameonline, các sự kiện (event) trong game là điều được cộng đồng game thủ hết sức quan tâm. Với tiêu chí, mỗi ngày một sự kiện, Thiên Nộ Thần Phạt biến cuộc sống của những hào kiệt trên chốn Thiên Thượng Nhân Gian trở nên vô cùng sôi động.



Bắt đầu từ thứ Hai đầu tuần, sự kiện Minh Thú Thành là một trong những hoạt động mạo hiểm vô cùng lý thú. Minh Thú Thành nằm ở Kính Hồ Cư, dưới chân Thiên Lệ Chi Thành, là một trong những cứ điểm Oán Linh hùng mạnh nhất trên đại lục Hoàn Mỹ. Trong số các nhiệm vụ đoạt Thất Thần Khí, nhiệm vụ "**Thám hiểm Minh Thú Thành**" là một trong những nhiệm vụ đòi hỏi năng lực và bản lĩnh nhiều nhất của cường giả. Bên trong thành lũy hoang tàn đầy nguy hiểm rình rập ấy, tên thủ lĩnh Oán Linh với sức mạnh kinh thiên Ma Quân Hằng Tịch đang ẩn náu. Chế ngự được Ma Quân Hằng Tịch, hào kiệt sẽ có cơ hội giành được Thượng cổ trân bảo Hằng Tịch Chi Ấn cực phẩm vô cùng quý hiếm, vạn người đều mơ ước, cùng với nó là những phần thưởng Kinh nghiệm, Nguyên thần giá trị.

Long cung tọa lạc tại Vô Vọng Hải, vị trí hiểm yếu, linh khí thông thiên, vốn là nơi chôn thây không biết bao nhiêu Tu chân cao thủ với tham vọng muốn thám hiểm Long Cung. Trong hệ thống Nhiệm vụ đoạt Thất Thần Khí, "**Thám Hiểm Long Cung**" là một trong những nhiệm vụ người chơi nhất thiết phải vượt qua nếu muốn hoàn thành trọn vẹn nhiệm vụ Thất Hiền. Sự kiện "**Thám Hiểm Long Cung**" sẽ được tiến hành trong khoảng thời gian từ 20h đến 24 h thứ Ba hàng tuần. Trong Long Cung có cất giấu rất nhiều báu vật, người chơi khi thăm dò sẽ có nhiều điều ngạc nhiên. Sau khi hoàn thành các nhiệm vụ, hào kiệt có thể đụng độ Cửu Long Tử - Li trong truyền thuyết, cùng thể hiện bản lĩnh và sức mạnh khi đối phó với Thần long, giành những kì trân dị bảo hiếm có.

Nổi bật trong chuỗi sự kiện liên hoàn là sự kiện độc đáo: **Quái vật công thành** – duy nhất tại Thiên Nộ Thần Phạt. Tổ Long Thành, nằm ở vị trí trung tâm Đại lục Hoàn Mỹ, là chốn địa linh nhân kiệt, quần long tụ hội, khí thế bá giả, hùng bá một phương. Thành trì này vốn là niềm kiêu hãnh của chúng nhân Tam đại thị tộc, là khát vọng để vương muôn đời. Trải suốt lịch sử ngàn năm của Thiên Thượng Nhân Gian, Tổ Long Thành đã kiên cường trải qua muôn ngàn sóng gió, kinh qua không biết bao nhiêu biến động của lịch sử.

Không chỉ có nhân loại chúng sinh, các Tu chân cường giả đội trời đạp đất mới có tham vọng được trở thành chủ nhân ngự trị thành lũy này. Quái vật Oán Linh vốn nằm sâu trong lòng đất cũng không giấu nổi âm mưu muốn tấn công nơi đây, chiếm hữu cả Đại lục Hoàn Mỹ. Tại Thiên Nộ Thần Phạt, sự bành trướng và nguy hiểm của Oán Linh Đoàn đã tăng tiến vạn phần, Quân đoàn Oán Linh xâm lược chính thức phát lời tuyên chiến với đông đảo quần hùng.

Vào mỗi ngày thứ Tư hàng tuần, Quân đoàn Oán Linh sẽ xuất hiện tại ba cổng thành: Bắc – Tây – Nam Tổ Long Thành, lúc này binh sĩ thủ thành sẽ xuất hiện, cùng nhau hô vang khẩu hiệu bảo vệ Tổ Long. Sau đó, Đại tướng quân Hạ Phong oai phong lẫm liệt hiện thân, Oán Linh bày binh bố trận, uy thế bức nhân, đông không đếm xuể, tạo thành từng quân đoàn ma quỷ trùng trùng điệp điệp hướng tới Tổ Long Thành. Mỗi trận chiến bảo vệ thành lũy bậc nhất đại lục đều vô cùng gian nan, quân đoàn Oán Linh chẳng những đông đảo tinh nhuệ, sức chiến đấu và sát thương vô cùng đáng sợ. Nếu không đoàn kết, hào kiệt khó lòng đơn thương độc mã mà sống sót trước những đợt càn quét ghê người của chúng.

Thống lĩnh quân đoàn oán linh là những Tướng lĩnh của Oán Linh tộc, thế lực hùng mạnh và khả năng hủy diệt không cần bàn cãi. Nếu đánh bại được chúng, quần hùng sẽ có cơ hội giành được Huy Chương Vô Úy, hoàn thành "Chứng minh Vô Úy" để đoạt Thất Thần Khí chí bảo. Ngoài ra, Binh sĩ Oán Linh, Thống soái Oán Linh đã bị giết chết sẽ tùy ý rơi ra Yêu Bài Binh Sĩ Oán Linh, Huy Chương Quân Quan Oán Linh, **Lệnh Kì Đại Tướng Oán Linh**, **Ấn Kí Thống Soái Oán Linh**, nếu thu thập được hào kiệt sẽ có những phần thưởng vô cùng giá trị.

Tới ngày thứ Năm, sự kiện náo nhiệt "**Đấu trường tỉ võ**" cũng sẽ được mở ra. Các Tu chân giả ngày ngày luyện công diệt quái, tăng tiến tu vi cũng chỉ cốt có dịp được thi thố với quần hùng, thỏa chí anh hào một phen. Sự kiện "**Đấu trường tỉ võ**" bắt đầu vào 20h00' thứ Năm hàng tuần, hào kiệt chỉ có duy nhất 5' để đăng ký tham gia với từng hạng cân tương ứng. Mỗi cuộc tỉ thí trong tỉ võ đại hội không chỉ đơn thuần là dùng lực đấu lực, mà còn bắt các cao thủ phải dùng trí đấu trí, sử dụng cả tài ngoại giao của bản thân. Giành được vị trí vô địch của "**Đấu trường tỉ võ đại hội**", quần hùng sẽ có cơ hội giành được những kì trân dị bảo hiếm có, trân quý tuyệt đối, chưa kể đối được những Hồn thạch cao cấp, hết sức giá trị.

Cuối tuần, các sự kiện như "**Công thành chiến**" bừng bừng nhiệt hỏa, "**Đoạt bảo kì binh**" sôi động hào hứng vô cùng cuốn hút đang chờ đón những cư dân chốn Thiên Thượng Nhân Gian.

Máy chủ mới Bạch Đế và Sự kiện Tân Thủ Động Lực

Một sự kiện lớn nhằm chào mừng Thiên Nộ Thần Phạt đã được Nhà phát hành Quang Minh DEC mở ra đó là việc khai sinh máy chủ mới: Bạch Đế vào 14h00' ngày 01/08/2008.

Bạch Đế được khai thiên lập địa, số lượng anh hùng mỹ nữ du nhập phút chốc đông đảo vô kể. Ước đoán hàng ngàn cao thủ đã du nhập Bạch Đế lục địa trong ngày khai mở. Để hỗ trợ cho những tân thủ hào khí xung thiên, nhiệt hỏa cuồn cuộn ấy, Quang Minh DEC đã mở ra sự kiện lớn: "Tân thủ động lực" bắt đầu trên 5 cụm máy chủ từ 08/08/2008 đến hết ngày 31/12/2008.

Con đường Tu chân của mọi cường giả vốn nhiều chông gai, để đạt được giai vị đại thành mong muốn chắc chắn sẽ mất một quãng thời gian không hề nhỏ. "Tân thủ động lực" là phương pháp tu luyện thần tốc, rút ngắn quá trình Tu chân của quần hùng, là sự tương thưởng xứng đáng cho công sức của hào kiệt. Khi đạt tới cấp độ quy định (cấp độ 10; 20; 30; 40; 50), khi quần hùng đăng nhập tài khoản game tại trang quản lý tài khoản: https://acc.thegioihoanmy.vn/taikhoan, hào kiệt sẽ được nhận phần thưởng là điểm Kinh nghiệm và Nguyên thần rất lớn.

Nội dung chi tiết phần thưởng sự kiện "Tân thủ động lực"

Phần thưởng	Cấp độ 10	Cấp độ 20	Cấp độ 30	Cấp độ 40	Cấp độ 50
Kinh nghiệm	22.000	84.000	205.000	420.000	11.000.000
Các chỉ số khác khi tăng cấp					
Sinh mệnh và chân khí	Tương ứng cấp độ 13	Tương ứng cấp độ 23	Tương ứng cấp độ 33	Tương ứng cấp độ 43	Tương ứng cấp độ 70
Tấn công vật lý và phép thuật					
Thủ vật lý và chịu phép					
Chính xác và tránh né					

Truyền Thuyết Thiên Thủ

Khoác "chiếc áo" đồ họa bóng bẩy đồng thời chứa đựng một số đặc tính mới lạ so với dòng game nhập vai truyền thống, Legend: Hand of God (HOG) tỏ ra tham vọng khi lại quá nhiều yếu tố từ 2 tượng đài Diablo và Titan Quest...

Hàng ngàn năm trước, những giống người đầu tiên đã đặt chân đến vùng đất Aris xa lạ. Khi đó bộ tộc Orcs hung dữ định cư ở phía tây, chủng tiên Elves ẩn náu trong những khu rừng ngàn năm ở phía nam và giống người lùn Dwarves rúc sâu vào những thành phố dưới lòng đất. Loài người lúc bấy giờ chỉ là một chủng tộc yếu ớt sống yên bình ở phía đông. Chiến tranh nổ ra liên miên giữa Orcs, Elves, Dwarves và với sự hung bạo của Orcs thì 2 chủng tộc kia phải liên kết lại để chống trả. Kaskaras, pháp sư hùng mạnh nhất của người Elves đã giúp đỡ những người Dwarves khai mở cánh cổng liên kết với thế giới quỷ, nhưng Kaskaras không điều khiển nổi sức mạnh của các binh đoàn quỷ nên chúng tràn ra tàn phá Aris. Ngày tận thế đã đến thật gần với vùng đất này.

Nhưng đó lại là lúc loài người bước ra khỏi bóng tối để trở thành vị cứu tinh. Targon và Halgan, 2 vị hoàng tử của loài người đã chiêu mộ binh mã, tập hợp lực lượng, thống nhất cả 3 chủng tộc Human, Elves và Dwarves để cùng chống lại các binh đoàn quỷ dữ. Targon chỉ huy một toán quân tiến đến tận cánh cổng quỷ nhưng không thể đóng nó lại như xưa, ngay lập tức chàng tập hợp sức mạnh của các pháp sư để thắp lên ngọn thánh hỏa (Holy Flame) xanh biếc nhằm phong ấn cánh cổng và quỷ dữ sẽ bị thiêu cháy khi lại gần. Một tu viện đã được xây lên để bảo vệ ngọn thánh hỏa cháy mãi. Halgan ở lại nhiếp chính triều đình trong khi Targon tiếp tục dấn sâu vào sau cánh cổng để tìm diệt quỷ vương. Từ đó không còn ai trông thấy chàng nữa.

Thời gian cứ thế trôi qua cho đến

LEGEND: HAND OF GOD

PHÁT HÀNH	ValuSoft
PHÁT TRIỂN	Master Creating
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	01/08/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,0GHz; 1GB RAM; VGA Geforce 6600/Radeon X1650 256MB; HDD 5 GB; Windows XP/ Vista
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3,0GHz +; RAM 2GB RAM; VGA Geforce 8600+ 256 MB; HDD 5 GB; Windows XP/ Vista

ngày nọ, một người thần bí đã dập tắt ngọn lửa và giải phong ấn cho lũ quỷ. Đúng lúc này Targon đột ngột xuất hiện...

Mới nhưng đơn điệu

Nhiệm vụ chính của bạn trong game là tìm cho ra Hand Of God, vật duy nhất phong ấn vĩnh viễn cánh cổng ma giới, với sự giúp sức của Ramus – người đã dành cả đời để nghiên cứu và lần theo dấu vết thánh vật này. Có thể nói HOG là một sản phẩm lai theo công thức "Diablo + Titan Quest". Từ vị trí thanh trạng thái (gồm máu, năng lượng, kinh nghiệm), tổ chức cây kĩ năng, thùng đồ cho đến thiết kế của các tuyến nhân vật trong game, bạn sẽ dễ dàng nhận thấy nét tương đồng. Lối chơi cũng không có gì đặc sắc lắm khi hầu hết thời gian bạn phải chạy loanh quanh để khám phá các khu vực, làm nhiệm vụ, tiêu diệt quái vật và cứ thế. Thế nhưng HOG cũng chứa nhiều đặc tính thú vị.

Đầu tiên, thay vì đưa ra nhiều lớp nhân vật để lựa chọn, nay người chơi sẽ hướng nhân vật của mình theo một lớp nào đó thông qua các kỹ năng học được từ cây định hướng (The tree of path) bao gồm Warrior, Villain thiên về cận chiến, sức mạnh, Magic và Faith sử dụng bùa phép và thuật chữa thương, Wilderness ứng với tấn công bằng vũ khí tầm xa… Một nhân vật phải chọn 2 path khác nhau cùng lúc và sự kết hợp này sẽ tạo ra một lớp hoàn toàn mới, như Warrior với Faith tương đương một paladin. Nếu tận dụng tốt đặc tính này, hành trình của bạn sẽ dễ thở hơn rất nhiều nhưng hãy thận trọng vì bạn sẽ không có cơ hội thay đổi một khi đã quyết định. Con trỏ chuột không còn mang dáng mũi tên như thường thấy mà thay bằng nàng tiên tí hon có tên Luna đồng thời cũng là bạn đồng hành của Targon. Tuy nàng hơi bị "nhiều chuyện" nhưng lại đóng vai trò rất quan trọng khi phát ra ánh sáng soi đường mỗi khi vào các hang động và hầm ngục tăm tối. Chúng được thiết kế ngẫu nhiên nên lần thứ hai bạn bước vào sẽ khác hẳn với lần đầu. Tuy nhiên, bạn không sợ lạc đường vì game có một mini-map rất tiện quan sát nằm ở góc trên bên phải màn hình. Nó hiển thị đầy đủ chi tiết qua những vòng tròn nhỏ có màu sắc khác nhau, đỏ tượng trưng cho đối thủ, xanh lá là thương nhân hoặc các shop tạp hóa, xám ứng với các quest phụ và vàng là những sự kiện chính liên quan đến cốt truyện. Khi nói chuyện với những nhân vật giữ nhiệm vụ, bạn được cung cấp một số tùy chọn đối đáp nhưng không ảnh hưởng nhiều đến cốt truyện mà chỉ thay đổi một chút về cách thức hoàn thành nhiệm vụ hoặc các món đồ nhận được. Đôi khi "xấu tính" một chút lại giúp bạn được trả công bằng một vật phẩm rất giá trị. Tương tự Diablo, bản đồ của HOG được chia làm nhiều khu vực và được liên kết với nhau thông qua các tảng đá gọi là Runestone - giúp bạn dịch chuyển lập tức đến nơi mong muốn và là điểm hồi sinh mỗi khi tử trận, công cụ hồi phục máu, năng lượng. Tuy nhiên Runestone bị vô hiệu hóa nếu bọn quỷ lảng vảng xung quanh.

Số lượng vật dụng trong game khá phong phú nên ngoài một rương đồ chính, bạn sẽ có 2 chiếc túi để mang chúng. Ngoài ra, bạn nên chú ý những điểm sáng trên nền đất (Hidden Loot) vì thường chứa vũ khí, bình máu hoặc áo giáp ẩn. Cách thức trang bị vũ khí khá lạ, bạn sẽ kéo những vật dụng và đặt chúng lên những vị trí tương ứng trên mô hình của nhân

vật Torgan nhưng chức năng này vẫn còn nhiều bất tiện. Nhà phát triển từng công bố rằng hệ thống chiến đấu sẽ được xây dựng theo hiệu ứng phim (cinematic) hứa hẹn những pha hành động đẹp mắt nhưng thực tế chúng khá "buồn tẻ", những đường kiếm cũng như phép thuật của nhân vật chính hầu như không có sức và thiếu sự đa dạng. Bọn quái vật có thể uốn mình né tránh đòn đánh của bạn nhưng game tỏ ra rất bất tiện khi bạn phải nhấn chuột nhiều lần chỉ để thao tác với một đối tượng mà vẫn "hụt". Đấu trùm là phần không thể thiếu đối với game nhập vai, thế nhưng hạ gục chúng không quá khó nếu biết sử dụng các yếu tố đối kháng. Số lượng trùm cũng không nhiều khi HOG chỉ có khoảng 30 loại quái vật.

Khi lên cấp, bạn nhận được 2 loại điểm: exp point nhằm nâng cấp các chỉ số như sức mạnh, độ nhanh nhẹn… và skill point để học các kĩ năng mới theo hướng phát triển nhân vật. Cấp độ cao nhất là 100 nhưng bạn chỉ đạt được xấp xỉ cấp 30 khi hoàn thành game lần đầu. Muốn đạt cấp tối đa bạn sẽ phải chơi lại vài lần và đây rõ ràng là mánh giữ chân người chơi của nhà phát triển. Thế nhưng giải pháp này khó thành công khi các lần chơi sau không có cải tiến gì nhiều ngoài độ khó được gia tăng chút ít và dễ gây cảm giác nản. Camera của game có thể xoay chuyển linh hoạt theo chiều ngang, giúp xoay sở dễ dàng hơn trong các trận đánh nhất là khi bạn đang dùng vũ khí tấn công tầm xa như cung, nỏ hay gậy phép. Một điểm hay là bạn có thể save game bất cứ khi nào, tuy nhiên khi chơi lại bạn sẽ được chuyển về Runestone gần nhất thay vì vị trí ban đầu.

Hình bù âm

Cảnh vật trong game được xây dựng khá đẹp với những đồng cỏ xanh mướt, suối nước róc rách ngang qua những ngôi làng thanh bình và mộc mạc. Sương mù dày đặc và những ngọn lửa địa ngục nhan nhản trên nền đất lột tả được bầu không khí ma quái trùm lên Aris. Nhân vật chính có vẻ ngoài hơi xấu nhưng được khắc phục nhờ hiệu ứng ánh sáng toát ra từ vũ khí và những bộ giáp. Thiết kế của quái vật đều chịu ảnh hưởng từ Titan Quest và World of Warcraft nên yếu tố mới của HOG ít nhiều bị thuyên giảm. Ấn tượng nhất có lẽ là các đoạn phim cắt cảnh với nội dung và chất lượng đáng khen ngợi, đặc biệt là menu chính của game nhìn rất huyền bí với cảnh nền là Targon đang quỳ kính cẩn trong đền. Game hỗ trợ nhiều cấu hình đồ họa cho bạn lựa chọn, thế nhưng hãy cân nhắc trước khi kích hoạt mục Grass cho phép hiển thị các ngọn cỏ vì nó ảnh hưởng rất nhiều đến số lượng khung hình. Ngoài ra tình trạng "crash" có thể xảy ra với những ai sử dụng hệ điều hành 64-bit do một số vấn đề tương thích, hy vọng sẽ sớm có các bản vá.

Âm của HOG quá tệ nhất là ở khâu lồng tiếng. Luna hoàn toàn lu mờ trong vai trò một nàng tiên dẫn đường, bạn sẽ phát cáu khi nghe cô ta lải nhải với chất giọng "eo éo" và khàn đục. Tương tự với các nhân vật khác nhất là Targon, không hề có những trường đoạn truyền cảm khi đối mặt với tang thương mất mát hay khẩn trương lúc xông pha với hiểm nguy, luôn nói với giọng bình thản và rất thiếu sinh khí. Nhạc nền tuy có thay đổi theo nhiều cung bậc nhưng trùng lặp khá nhiều. Thật may khi đồ họa vớt vát được phần nào khiếm khuyết này, nếu không HOG đã là một thương phẩm thất bại lớn về mặt nghe nhìn.

Một cộng một bằng...

Tuy có lối chơi kết hợp những tinh hoa từ Diablo và Titan Quest nhưng thành công đâu đơn giản như phép cộng, HOG không đạt được tầm cỡ xuất sắc của những bậc tiền bối. Ưu điểm không được phát huy tối đa trong khi đó lại có nhiều khuyết điểm. Không quá hay nhưng cũng không quá tệ, HOG là game để bạn "thong dong" chờ những tựa game hấp dẫn hơn. 5

HOÀNG TUẤN

Bạn có biết?

- Legend - Hand Of God do Master Creating có trụ sở tại Đức phát triển, đã ra mắt ở thị trường nội địa 1 năm trước và giành giải thưởng game nhập vai hay nhất nước Đức năm 2007.
- Cốt truyện có sự hợp tác của Susan O' Connor, người đã thực hiện nhiều dự án lớn như Star Wars Galaxies và Gear Of War.
- Nhạc nền được đảm trách bởi Dynamedion, "cha đẻ" của những bản nhạc trong Paraworld, SpellForce 2 và gần đây nhất là sê-ri game Anno.
- HOG sử dụng engine đồ họa Master Engine chuyên dụng cho thể loại hành động RPG nhưng đã được thêm vào một số cải tiến để tạo những khung hình đẹp mắt trong Legend.

Ưu

- Cốt truyện hay.
- Một vài cải tiến đáng khích lệ.
- Đồ họa đẹp.

Khuyết

- Âm quá tệ.
- Lối chơi rập khuôn.

SPORE™

ƯƠM MẦM SỰ SỐNG

SPORE CREATURE CREATOR			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Electronic Arts			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.0 GHz
Maxis		RAM	512 MB
THỂ LOẠI		VGA	128 MB hỗ trợ Pixel Shader 2.0
Game Online			
NGÀY PHÁT HÀNH	18/06/2008		
DUNG LƯỢNG	1 CD	HDD	200 MB
ESRB	Everyone	OS	Win XP / Vista

Chỉ mới hé lộ một phần nhỏ mà Spore đã chứng tỏ sức hấp dẫn khi nhận được sự quan tâm đặc biệt của mọi tầng lớp game thủ. Tiết mục mở màn ấn tượng Spore Creature Creator hứa hẹn một cuộc chơi hoành tráng gấp bội của tựa game rất được chào đón này vào tháng 9 tới đây.

Bạn muốn chứng kiến một nền văn minh từ thuở sơ khai, tự ươm mầm cho những sự sống đầu tiên và thấy được chúng tiến hóa như thế nào từ bàn tay nhào nặn của mình? Tất cả những điều này đều có thể thực hiện được một cách dễ dàng trong Spore – siêu phẩm sắp ra mắt của phù thủy Will Wright cùng đội ngũ phát triển tài năng Maxis vốn đã rất thành công với sê-ri The Sims nổi tiếng. "Nóng" ngay từ những thước phim đầu tiên tại hội chợ E3 năm 2005, Maxis đã khiến cộng đồng game thủ mong đợi từng ngày để có thể tự do bay bổng cùng trí tưởng tượng và sự sáng tạo của mình với Spore. Và như để phần nào xoa dịu "cơn khát" đó, hãng phát triển đã tung ra phiên bản đặc biệt mang tên Spore Creature Creator (SCC) hé lộ một phần nhỏ về cách chơi của phiên bản Spore chính thức.

Tương tác và sáng tạo

SCC cho phép bạn tạo ra các cư dân trong thế giới Spore, một con vật dễ thương hay những quái thú ghê rợn. Cách thức Maxis xây dựng SCC phải nói là cực kì sáng tạo và độc đáo. Đầu tiên, bạn cần phải tạo hình cho con vật của mình bao gồm thân và khung xương. Đây là giai đoạn khá quan trọng vì thân chính là bộ phận trung tâm kết nối các chi với nhau. Có thể thấy rõ Maxis đã tốn rất nhiều tâm huyết để có thể cho ra đời bộ công cụ hỗ trợ người chơi tuy đơn giản mà hiệu quả này.

Trên mô hình có các cặp mũi tên giúp người chơi tạo dáng cho con vật bằng cách nhấn và rê chuột theo nhiều hướng cho đến khi đạt được chiều cao, hình hài bạn mong muốn. Sự giãn nở cũng như co rút của mô hình rất linh hoạt cho phép bạn tự do thể hiện sự khéo léo của mình.

Khi đã có phần thân, bước kế tiếp bạn cần làm là gắn thêm các chi khác. Những bộ phận này được chia thành 7 loại, không những góp phần tạo nên cơ thể hoàn chỉnh cho con vật mà còn quyết định đặc tính đời sống của nó vì chúng chứa đựng những kỹ năng khác nhau. Chẳng hạn phần mồm chia làm 3 loại Carnivore, Herbivore, Omnivore tương ứng với loài ăn thịt, ăn thực vật và ăn tạp. Ngoài ra mồm còn có chức năng gọi bầy đàn (Mating Call) để ứng dụng trong nhiều trường hợp. Tương tự nếu được gắn một cặp chân tốt, con vật của bạn sẽ có sức bật lý tưởng hay tốc độ di chuyển nhanh. Một bộ lông màu sắc rực rỡ sẽ làm tăng thêm nét quyến rũ của chúng trong mắt đồng loại. Hãy chú ý bảng liệt kê các chỉ số bao gồm tốc độ (speed), sức khỏe (health), quyến rũ (charm), tấn công (attack)... để chọn lựa được các bộ phận phù hợp.

Pha lẫn một chút yếu tố chiến thuật, SCC còn cung cấp cho bạn một số "phụ kiện" để trang bị cho những đứa con tinh thần của mình như sừng, răng nanh nhằm tăng sát thương, một đôi cánh giúp chúng bay được, 3 mắt, 4 tay, 6 chân hay bất cứ thứ gì bạn có thể tưởng tượng ra. Để có được những bộ phận này, bạn sẽ phải chi một lượng điểm DNA – đơn vị giao dịch trong game. Tuy nhiên đừng quá lạm dụng chúng, bạn nên để ý đến độ cân bằng của con vật nếu không nó sẽ khó tồn tại lâu được.

Cuối cùng, cũng không kém phần quan trọng chính là màu sắc. Game chứa đựng một tập hợp các bảng màu dùng để tô điểm cho con vật. Ngoài những màu sắc đơn giản còn có các mẫu được xây dựng sẵn như kiểu đốm, hoa lửa hay phết những vệt xanh lá chuối đầy chất nghệ thuật, nhưng nhìn chung số lượng của chúng còn hơi ít nên có thể bạn sẽ không tìm được một màu ưng ý cho mình.

BẠN CÓ BIẾT?

- SCC nhận được sự quan tâm đặc biệt của mọi người ngay từ ngày đầu ra mắt. Sức hấp dẫn của game được thể hiện qua những con số thật ấn tượng. Trung bình cứ 1 giây lại có hơn 2 mẫu sinh vật được đưa lên mạng; kết thúc ngày đầu tiên đã có hơn 350.000 mẫu được game thủ tạo ra.
- Thần dân của vương quốc Spore chỉ mất 3 ngày để đạt tới cột mốc 1.000.000 mẫu. Còn tính đến thời điểm thực hiện bài viết, đã có hơn 2 triệu mẫu được tạo ra. Bạn có thể tham khảo thêm tại SporePedia để biết thêm chi tiết. (*http://spore.wikia.com/wiki/SporeWiki*)
- Óc sáng tạo của các game thủ đã khiến cho EA kinh ngạc khi chứng kiến những sinh vật vô cùng kỳ lạ, kể cả những sinh vật cơ khí – thứ mà bộ công cụ trong game chưa thực sự hỗ trợ. Hoan nghênh những sáng tạo tích cực nhưng đồng thời EA không quên trừng phạt những sáng tạo tiêu cực. Những mẫu sinh vật có hình dáng "khiếm nhã" sẽ được EA dọn sạch và những tài khoản tạo nên chúng cũng sẽ được xử lý nghiêm.

TẠO SINH VẬT CỦA RIÊNG MÌNH

Công cụ "đấng tạo hóa" này có giao diện vô cùng trực quan. Ban đầu bạn được cung cấp một phần thân và xương sống, bạn sẽ kéo các bộ phận khác vào thân để tạo nên sinh vật của mình trong Build Mode. Vì chưa phải là bản chính thức nên game cung cấp mỗi chi tiết bộ phận có khoảng 40 mẫu để bạn lựa chọn. Hiện tại với chừng đó các chi tiết đã đủ thỏa mãn trí tưởng tượng của chúng ta rồi.

Khi đã có con vật ưng ý, bạn vào phần Paint Mode tô màu để thêm phần sinh động và thể hiện cá tính của mình nữa chứ! Phần tô màu có 2 kiểu là tô theo mẫu và tô chi tiết từng phần. Một số màu bạn chỉ có thể chọn qua màu mặc định, phần tô màu chi tiết cũng chỉ cho bạn chi tiết theo khuôn mẫu có sẵn; hy vọng trong bản chính thức sẽ cho phép chọn qua bảng màu hoặc nhập giá trị R, G, B.

Phần hấp dẫn nhất ở bản này chính là phần thử nghiệm các tính năng của con vật do bạn tạo ra qua mục Test Drive - không hiểu có phải người viết game là một người mê xe không?

Nếu trước đây bạn có sử dụng các phần mềm tạo hình 3D như 3DS max, Maya, Lightwave, Poser... thì hãy thử qua công cụ này. Theo đánh giá chủ quan thì đây là một trong những "tool" giúp tạo nhân vật "mỳ ăn liền" nhất. Con quái vật mà bạn nhìn dưới đây được tạo ra chỉ trong vòng 15 phút.

Nếu một ngày nào đó EA phát triển nó thành công cụ giúp tạo hình nhân vật 3D thì thật tuyệt. Bản thân tôi rất thích đồ họa và cũng mong tới ngày đó.

Trần Mạnh Hưng
hungtmit@gmail.com

Vui nhộn và đẹp mắt

Sau khi hoàn tất công việc tạo hình, bạn có thể kiểm tra thành quả của mình bằng cách cho "cục cưng" thực hiện một số hành động rất thú vị. Những hành động này được chia làm ba mảng: kỹ năng (Abilities), tấn công (Attack) và hòa nhập xã hội (Socialize). Abilities bao gồm gọi bầy, cầm nắm (grasp), quan sát (sight), ẩn nấp (sneak), nhảy (jump)... hoặc cách thức tấn công như cắn (bite), đánh (strike), húc (charge) thậm chí phun độc (spit). Ngoài ra chúng tỏ ra rất hóm hỉnh khi trình diễn những màn hát hò, khiêu vũ, phô trương vẻ đẹp với thiên hạ. Độc đáo nhất là bạn có thể kích hoạt chức năng Egg cho phép tạo ra thêm tối đa 3 bản sao của con vật nhưng với kích thước nhỏ hơn và quan sát cách thức chúng tương tác với nhau. Thật không hổ danh Will Wright khi ông đã nhân cách hóa những thần dân trong Spore vô cùng sinh động và tài tình. Dù chúng chỉ là nhân vật ảo nhưng rất có hồn và sẽ không ít người bị lối chơi của SCC chinh phục hoàn toàn.

Tuy không phải là game online, nhưng SCC có hỗ trợ người chơi giao lưu qua một dịch vụ gọi là SporePedia. Dịch vụ này cập nhật thông tin liên tục về SCC và phiên bản Spore chính thức, đồng thời nó cho phép người chơi tải lên (upload) máy chủ mẫu thiết kế của mình và chia sẻ với những người khác khi họ đăng nhập game. Từ đó họ có thể đánh giá, đóng góp ý kiến cho bạn hoặc dựa vào mẫu của bạn để tạo thành những sinh vật mới lạ khác. Song song với SporePedia, Maxis đã rất khôn khéo khi tạo chức năng thu hình những hoạt cảnh của nhân vật, sau đó tải lên hệ thống video online rất nổi tiếng trên thế giới là YouTube. Sự kết hợp tuyệt vời này đẩy con số những con vật được tạo ra lên mức "khổng lồ" chỉ sau vài tuần, nó chứng tỏ sự hấp dẫn của game với người chơi.

Không có gì đáng ngạc nhiên khi đồ họa của SCC rất đẹp và tươi sáng. Các sinh vật tuy còn đôi chút góc cạnh nhưng vẫn đủ độ mịn cần thiết. Màu sắc trong game không cầu kỳ nhưng bắt mắt và đặc biệt rất thu hút các em nhỏ. Giao diện người dùng khá thân thiện, âm thanh hài hòa và trung thực phản ánh sự đầu tư kĩ lưỡng của đội ngũ thiết kế game. Với những đặc điểm như thế làm tiền đề, Spore hứa hẹn sẽ tạo lập được nhiều kỉ lục mới trong ngày phát hành.

Chờ đón giờ G

SCC đã đem đến cho mọi người một lối chơi vui, lạ và có chiều sâu. Tuy chỉ là một mảnh nhỏ trong bức tranh Spore hoàn chỉnh sẽ được ra mắt vào tháng tới nhưng SCC vẫn là sản phẩm rất ấn tượng, một "must-have" game đối với fan của dòng Sim hay những ai đam mê thể loại mô phỏng và đặc biệt thích đảm nhận vai trò của đấng tạo hóa.

HOÀNG KHÁNH

ƯU:
- Lối chơi vui nhộn, sáng tạo.
- Đồ họa bắt mắt.
- Kết hợp SporePedia và YouTube.

KHUYẾT:
- Bộ phận, màu tô và các công cụ còn ít.

FATE UNDISCOVERED REALMS

TRUY TÌM SÁCH SINH MỆNH

FATE LÀ GAME ĐƯỢC XEM LÀ ĂN THEO DIABLO NHƯNG VẪN KHẲNG ĐỊNH ĐƯỢC MÌNH QUA LƯỢNG FAN ĐÔNG ĐẢO (HƠN 4 TRIỆU) VÀ ĐẶC BIỆT LÀ CỘNG ĐỒNG "MOD" LUÔN CẬP NHẬT "GIÁ TRỊ GIA TĂNG" (VẬT DỤNG, NHIỆM VỤ, MÀN CHƠI...) CHO GAME QUA ĐỊA CHỈ HTTP://WWW.SURDIN.NET/ARCHIVE/. VẬY ĐÂU LÀ LÝ DO KHIẾN FATE THÀNH CÔNG ĐẾN VẬY VÀ LIỆU FUR CÓ KẾ THỪA ĐƯỢC TRUYỀN THỐNG ĐÓ?

FATE UNDISCOVERED REALMS	
PHÁT HÀNH	Wild Tanget
PHÁT TRIỂN	Wild Tanget
THỂ LOẠI	Hành động/Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	08/08/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	CPU 800MHz RAM 256MB VGA 16MB 3D HDD 4GB Windows XP/Vista

Khởi điểm là đại diện ưu tú - Diablo được nhào nặn bởi Blizzard North, dòng game hành động nhập vai tiếp tục nở rộ và được game thủ đón nhận nồng hậu trong nhiều năm qua với những tên tuổi lớn như Dungeon Siege, Divine Divinity, Sacred, Throne of Darkness... Trong số này có cả Fate (hãng Wild Tanget), từng lọt vào danh sách đề cử game nhập vai hay nhất 2005 của tạp chí PC Gamer. Sau khi ẩn mình ba năm, Fate quay trở lại "game giới" bằng phiên bản mới đầy hứa hẹn là Fate: Undiscovered Realms (FUR).

HÀNH TRÌNH ĐẾN UNDISCOVERED REALMS

Sau khi diệt trừ quái vật trả lại yên bình cho làng Grove, chàng tráng sĩ trẻ vô danh

được dân làng cảm tạ bằng buổi tiệc thịnh soạn. Tuy nhiên, ngay khi đại tiệc vừa bắt đầu, một pháp sư lạ mặt xuất hiện và cảnh báo mọi người chớ nên vội mừng vì mối hiểm họa vẫn còn đó. Cách duy nhất để tránh mối nguy này là tìm được Book of Fate, cuốn sách cất giữ chìa khoá đến vùng đất Undiscovered Realms – nơi dân làng có thể trú thân an toàn. Hiện quyển sách đang được cất giấu tại một điện thờ bí mật mà pháp sư biết tường tận đường đi nước bước.

Tráng sĩ quyết định cùng pháp sư khăn gói lên đường. Trải qua nhiều sóng gió, bộ đôi cuối cùng cũng tìm được Book of Fate cùng chiếc chìa khoá mở cánh cổng tới Undiscovered Realms. Đúng lúc này, pháp sư hiện nguyên hình là một kẻ đầy dã tâm - dùng bùa chú làm tráng sĩ bất tỉnh để cướp Book of Fate cùng chiếc chìa khóa.

Sau khi tỉnh dậy, chàng tráng sĩ nhận ra mình đang đứng trước hai cổng dịch chuyển (mà gã pháp sư nọ đã mở ra) dẫn đến vùng đất Druantia và Typhon trực thuộc Undiscorvered Realms. Không bỏ qua cơ hội ngàn vàng này, tráng sĩ dùng đây làm manh mối để truy tìm gã pháp sư và Book of Fate.

hậu duệ của Diablo?

"Rất giống Diablo!" là lời nhận xét chung của hầu hết game thủ lần đầu tiếp xúc với Fate cách đây ba năm và FUR cũng không ngoại lệ. Thật ra việc này cũng không quá khó hiểu bởi lẽ FUR đi theo trường phái hành động nhập vai mà Diablo trước đây cũng như một số đàn anh trụ cột (như Dungeon Siege, Divine Divinity) đã chọn. Ngay bản thân cấu trúc của nó cũng khá giống với Diablo, nên việc nhầm lẫn hay thậm chí xem nó như một bản sao là điều khó tránh khỏi. Đây là chuyện khá phổ biến trong ngành công nghiệp game nói riêng. Mấu chốt là tuy có sự giống nhau nhưng chất lượng được game thủ đánh giá, đón nhận như thế nào mới thể hiện được giá trị của trò chơi.

Bình mới rượu cũ

Khởi đầu trò chơi nhập vai, bao giờ cũng dính tới phần chọn lựa nhân vật của người chơi, tuy nhiên FUR lại là trường hợp ngoại lệ bởi thủ tục này đã được lược bỏ hoàn toàn. Thay vào đó người chơi sẽ được cung cấp sẵn một nhân vật với các điểm kỹ năng đều ở mức zero. Bằng việc lên cấp khi thực hiện nhiệm vụ, diệt quái vật…, bạn sẽ mở khoá được các điểm thưởng để phân bổ vào các kỹ năng của nhân vật. Có cả thảy 15 kỹ năng khác nhau để bạn lựa chọn từ sử dụng kiếm, búa, cung cho đến các phép thuật hỗ trợ, phép thuật tấn công,... Chính nhờ sự khác người này mà bạn có thể tạo ra nhân vật thông thuộc nhiều kỹ năng khác nhau, vừa có thể sử dụng cùng lúc hai vũ khí như các chiến binh vừa có thể niệm phép hỗ trợ, tấn công như các phù thủy. Tất nhiên, việc phân tán quá nhiều kỹ năng sẽ khiến nhân vật thiếu chuyên sâu nên sẽ rất khó khăn để vượt qua những màn chơi sau. Bạn nên tập trung phát triển nhân vật của mình theo sở trường nhất định và tránh ôm đồm quá nhiều kỹ năng.

Ngoài nhân vật chính do bạn nắm quyền điều khiển, game còn cung cấp thú hỗ trợ, có thể là chó hoặc mèo tuỳ bạn chọn. Ngoài hỗ trợ chiến đấu khá đắc lực, chúng còn là kho đồ di động rất tiện dụng để bạn có thể "ký gửi" nếu chẳng may quá tải. Điều lưu ý là các con thú cũng có thanh sức khỏe riêng mà nếu thanh này sắp cạn chúng sẽ tự động tìm chỗ thoát thân. Lúc này cách giải quyết duy nhất là bơm máu cho chúng thật nhanh. Tuy nhiên, game lại không cung cấp phím tắt để thực hiện điều này. Thay vào đó, bạn phải gắp thả (click bình máu và rê chuột vào biểu tượng của thú) rất khó khăn. Bù lại, các trợ tá

đắc lực này cũng có khả năng lên cấp để cải thiện các chỉ số như sức khỏe, sức tấn công rất đáng đầu tư. Ngoài ra, trong những trường hợp cần thiết bạn có thể phù phép để biến chúng thành chó sói, nhện khổng lồ…, trội hơn cả về sức mạnh lẫn tốc độ bằng những chú cá câu được (một chức năng khá hay của game) hoặc mua bán từ các thương nhân.

Song song đó, bạn có thể mua bán và nâng cấp vũ khí, giáp trụ cho mình tại các shop. Luật bất thành văn, các cửa hàng trong game thường hét giá trên trời với bất kể món đồ nào bạn muốn mua, nhưng giá thu vào lại rẻ bèo (chỉ khoảng 1/8 giá trị thật). Do vậy cách phổ biến nhất là bạn phải tự rèn hoặc lượm đồ. Để rèn thành công, món đồ bạn rèn phải có khe gắn ngọc và tất nhiên thứ không thể thiếu là ngọc. Ngoài việc tìm kiếm trên hành trình, bạn có thể dùng Fate Card để đổi được những viên "ngọc xịn" hơn với nhân vật Madam Yaga. Sở hữu "ngọc xịn" không hề dễ dàng, nhưng kết hợp nó với món đồ khác để tăng hiệu quả cũng là bài toán đau đầu không kém vì khả năng tìm được đồ xịn (có khe gắn ngọc) ở những khu vực mới ngày một khó. Để giải quyết vấn đề này, bạn có thể nhờ Megolban, chuyên gia tách ngọc ra khỏi đồ đã được rèn với chi phí cho mỗi lần tùy vào chất lượng món đồ và ngọc muốn tách.

Thông qua các nhiệm vụ giao nhận từ các NPC, danh tiếng (Fame Points) của bạn sẽ ngày càng nổi như cồn. Nhưng nếu tiền bạc rủng rỉnh, còn một cách khác để cải thiện điểm này chính là "hiến" tiền bạc cho thần linh. Việc cải thiện điểm danh vọng khá quan trọng, bởi ngoài việc nhận những nhiệm vụ thêm rất hấp dẫn tăng cơ hội kiếm được đồ xịn, bạn còn nhận được các điểm kỹ năng quý giá mỗi khi lên cấp danh vọng (Fame Levels). Mặt khác, đây cũng là cách duy nhất để bạn có thể trang bị những đồ cuối (Elite, Legendary) cho nhân vật.

ưu và khuyết

Tuy vậy, ngoài những mặt mạnh kế thừa từ đàn anh, không biết vô tình hay cố ý FUR cũng không quên "tiếp nhận" luôn những điểm vốn đã bất cập từ bản chơi trước. Đầu tiên phải kể đến là hệ thống các dungeon kết nối với nhau rất chằng chịt, phức tạp nhưng lại không có các điểm teleport liên thông với nhau hoặc với làng chính. Cách duy nhất mà người chơi có thể trở về làng chính để shopping hoặc giao nhận nhiệm vụ là sử dụng các bùa teleport. Nếu chẳng may quên "sắm sửa" món này, bạn nên chuẩn bị tinh thần cuốc bộ dài dài, bằng không phải mua từ các lái buôn (tương đối hiếm gặp) trong các dungeon với giá cắt cổ. Ngay cả khi bị "game over", các tùy chọn mà bạn có thể làm là cho nhân vật của mình hồi sinh tại điểm vừa bị chết hoặc luẩn quẩn quanh các khu vực đó với giá không hề rẻ (bằng tiền, điểm kinh nghiệm hay thậm chí là cả điểm danh vọng). Quả là cách làm hơi ngặt và phạt người chơi tương đối nặng!

Ngoài ra, do không bố trí sẵn phím tắt cho việc bơm máu, mana mà chỉ thông qua thanh Quick Item Slot với vẻn vẹn 6 ô, nên khi đụng trận với trùm hoặc quái vật khó xơi, bạn phải loay hoay với tình huống dở khóc dở cười: các bình máu còn nhưng tạm thời không xài được và không ít lần đành phải chịu mất điểm kinh nghiệm và tiền. Thời gian nạp cảnh chơi cũng tương đối chậm, ngay cả trên PC mạnh gấp đôi cấu hình mà game đòi hỏi. Một điểm đáng tiếc khác là game khuyết hẳn chức năng mạng, điều mà đại thụ Diablo đã làm rất tốt cách đây cả chục năm, đây là điểm khó chấp nhận với một game mới và có nhiều tiềm năng như FUR.

Game chạy khá ngọt và ít xảy ra hiện tượng khung hình trồi sụt trên các máy có cấu hình vừa sát với cấu hình tối thiểu. Chất lượng âm thanh mô phỏng cũng "đạt" nhờ tái hiện thành công tiếng binh khí va chạm, bước chân, bình vỡ… Nhưng phần nhạc nền lại hơi đơn điệu, thiếu chiều sâu.

Mất ba năm để tái ngộ các fan, tuy nhiên các nhà phát triển Wild Tanget dường như quá bằng lòng với những gì hiện có và hệ quả là FUR trở nên lỗi thời nếu so sánh với các cựu binh như Diablo, Dungeon Siege, Divine Divinity khiến FUR chỉ đáng được xem là bản mở rộng "bình bình"

PHƯƠNG MAI

ưu

- Cấu hình đòi hỏi nhẹ.
- Cách chơi dễ nắm bắt.
- Âm thanh mô phỏng tốt.

khuyết

- Khuyết phần chơi mạng.
- Quá ít cải tiến so với bản chơi gốc.
- Thời gian nạp cảnh chơi quá chậm.
- Không có nhiều phím tắt.

Chương IV

Shaiya

Sự Vĩnh Cửu

www.shaiya.com.vn

GAME ONLINE MIỄN PHÍ MÃI MÃI với hệ thống PVP đặc sắc

SẮP PHÁT HÀNH

CHƯƠNG IV

SỰ VĨNH CỬU

SONOKONG SAIGONTEL SONOV

Bản quyền thuộc SONOKONG, SaigonTel phát hành độc quyền.

SPACE SIEGE™

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

SPACE SIEGE	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Gas Powered Games
THỂ LOẠI	Hành động/nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	12/08/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU 2,6GHz ; 512MB RAM; VGA 128MB hỗ trợ Vertex Shader/ Pixel Shader 2.0; HDD 3 GB; Windows XP/ Vista

Mang phong cách tương tự đàn anh Dungeon Siege trước đây, Space Siege (SS) tiếp tục khai thác sâu những cuộc chiến không khoan nhượng với quái vật ngoài hành tinh...

Từng nổi danh trong game giới với loạt game hành động nhập vai Dungeon Siege và game dàn trận thời gian thực Supreme Commander do chính nhà thiết kế tài năng Chris Taylor (Total Annihilation) chỉ đạo, Gas Powered Games nhanh chóng giành được thiện cảm của game thủ. Ngay khi họ công bố dự án mới nhất, Space Siege – game nhập vai chặt chém quen thuộc xoay quanh chủ đề chiến tranh không gian, rất nhiều fan thể loại nhập vai khấp khởi mừng vì sắp thưởng thức tuyệt tác mới của Chris Taylor...

Bối cảnh

Năm 2199, tàu không gian Rebecca Lee do con người điều khiển tình cờ phát hiện hành tinh Beta CVnII – cách Trái Đất 27 năm ánh sáng. Điều đáng mừng là mọi kết quả nghiên cứu và thăm dò cho thấy Beta CVnII – Beta Cantum Vanaticorum 2, có khí hậu và điều kiện sống rất lý tưởng để con người sinh sống. Beta

VÂY HÃM KHÔNG GIAN

CVnII sớm được đổi tên thành "Elysium IV" và trở thành quê hương mới của loài người.

Tuy nhiên, niềm vui của nhân loại chưa được bao lâu thì tộc người Kerak hiếu chiến kéo đến đây để biến Elysium IV thành bình địa. Gần 55 ngàn người đã ngã xuống. Không dừng tại đó, người Kerak tiếp tục công cuộc chinh phạt các cư dân của hành tinh Xanh bằng việc rà soát và tấn công bất kể nơi nào trong vũ trụ có dấu chân của họ.

Điều tồi tệ nhất cuối cùng cũng đến khi người Kerak quyết định tấn công Trái Đất. Trước sức mạnh khủng khiếp và kỹ thuật tối tân của người Kerak, Trái Đất nhanh chóng thất thủ. May mắn là đã có rất nhiều cư dân kịp sơ tán bằng những phi thuyền tối tân; trong đó có cả viên chỉ huy Seth Walker, nhân vật chính mà người chơi sẽ vào vai.

Sự cố bất ngờ ập đến với Walker khi tàu chở anh và những người sơ tán khác bị lực lượng Kerak phát hiện và xâm nhập. Trước tình thế này, Walker buộc phải lãnh đạo các đồng đội chống lại bọn người Kerak nhằm bảo vệ những người dân vô tội trên tàu.

Khuyết lấn át cả ưu

Mang phong cách tương tự đàn anh Dungeon Siege trước đây, Space Siege (SS) tiếp tục khai thác sâu vào những cuộc chiến không khoan nhượng giữa Walker với bọn quái vật ngoài hành tinh. Tuy nhiên, đó chỉ là vẻ ngoài hào nhoáng mà trò chơi đang cố gắng che đậy. Bởi chỉ sau vài giờ tiếp xúc bạn sẽ nhận ra, Gas Powered Games quá mạnh tay khi cắt giảm nhiều yếu tố hấp dẫn của dòng game chặt chém và vô tình biến SS thành một sản phẩm trung bình.

Cảm giác lượm đồ trong Diablo hay Dungeon Siege như trước đây đã không còn, thay vào đó những vũ khí mới trang bị cho nhân vật sẽ xuất hiện theo sự sắp đặt sẵn của trò chơi. Điều này làm giảm yếu tố bất ngờ cũng như không kích thích việc tìm tòi, lùng sục các khu vực từ phía game thủ. Mục tiêu để bạn tập trung giờ đây là các túi cứu thương và đặc biệt là các phụ kiện (tiền trong game). Từ các phụ kiện này bạn có thể chế tạo vũ khí đồng thời nâng cấp vũ khí, giáp trụ... Đặc biệt hơn, bạn có thể cài đặt thêm máy móc vào cơ thể của Walker để tăng khả năng chiến đấu lên gấp nhiều lần. Tuy nhiên hệ quả của việc này là sẽ làm giảm tính con người của anh, đồng thời sẽ làm ảnh hưởng một số chi tiết sau này của trò chơi nhưng lại không đáng kể lắm.

Nhằm tránh sự đơn điệu khi chiến đấu, SS bổ sung thêm khả năng né đòn cho

SPACE SIEGE

Ưu

- Đồ họa và âm thanh mô phỏng được đầu tư tương đối khá.

Khuyết

- Cách chơi đơn điệu thiếu chiều sâu.
- Diễn xuất lồng tiếng quá mờ nhạt.

nhân vật. Tuy nhiên, tính năng này có vẻ thừa bởi việc nhấn chuột để nhân vật di chuyển về hướng an toàn sẽ đơn giản hơn nhiều so với việc thao tác bằng phím E rồi chỉ chuột về hướng tương ứng như cách trò chơi đặt ra.

Do trí thông minh của đối phương trong game khá nghèo nàn nên có nhiều mánh khác nhau để làm gỏi chúng dễ dàng. Cách phổ biến nhất là thổi tung các thùng xăng, dầu, bình ga (vốn xuất hiện đầy rẫy trong mọi cảnh chơi) khi chúng đặt chân hoặc mon men đến gần. Ngoài ra nếu kỹ năng "engineering" đủ xài, bạn có thể đặt bẫy hoặc các ụ súng máy tự động để trợ giúp. Ngoài ra, bạn còn có thể cầu viện anh chàng trợ tá - robot HR-V (Harvey). Đây là nhân vật thứ hai mà bạn có thể điều khiển trong game thông qua các khẩu lệnh được gán trên bàn phím. Cũng như vũ khí, giáp trụ, bạn hoàn toàn có thể nâng cấp để tăng khả năng chiến đấu cho anh chàng Harvey này.

Sau khi hoàn tất sứ mệnh tại phần chơi đơn, bạn có thể tham gia phần chơi mạng thông qua hệ thống server của GPGNet. Điểm hay của mục chơi này là khả năng thiết lập mức độ khó của trò chơi ở mức cao nhằm tìm kiếm những thử thách "xứng tầm" hơn để giải quyết cùng với bạn chơi khác. Tuy nhiên, do cách chơi nhạt và thiếu uyển chuyển nên khả năng giữ chân game thủ của SS với mục chơi này chắc chắn sẽ không cao.

So với cách chơi nhàm chán, thiếu chiều sâu thì hình ảnh và âm thanh của SS tương đối ổn. Cử động nhân vật và các hiệu ứng cháy được chăm chút khá chu đáo. Âm thanh mô phỏng tiếng súng đạn khi chiến đấu cũng được gọt dũa tương đối bài bản. Nhưng khâu lồng tiếng nhân vật thể hiện thiếu cảm xúc và qua loa nên chưa tạo được ấn tượng mạnh với người chơi. Bên cạnh đó, do bối cảnh chơi được sắp đặt trên một tàu không gian rộng lớn nên việc lặp đi lặp lại màn chơi là điều khó tránh khỏi. Việc này vô tình khiến cách chơi của game vốn đã thiếu "lửa" nay lại càng nhạt hơn.

Lời kết

Chuyển hướng sang đề tài khác để làm mới sản phẩm là điều đáng khen ngợi. Tuy nhiên, do áp đặt quá nhiều "luật chơi" mới mà quên tham khảo ý kiến phản hồi từ phía game thủ nên ngay từ bản demo Gas Powered Games đã tạo ra rất nhiều tâm lý hoài nghi về khả năng thành công của SS. Và giờ đây họ đã có được câu trả lời quá rõ ràng. Hy vọng đây sẽ là "kinh nghiệm xương máu" để Chris Taylor và các đồng nghiệp của mình làm tốt hơn ở những sản phẩm sau.

UYÊN THẢO

TRƯỜNG ĐUA TỬ THẦN

FlatOut Ultimate Carnage (UC) là tựa game thứ ba trong se-ri game đua xe hủy diệt FlatOut nổi tiếng và phiên bản dành cho Xbox 360 đã ra mắt cách đây gần 1 năm. Đầu tháng 8 này, UC tiếp tục phát hành trên PC với những nâng cấp đáng kể về lối chơi cũng như hình âm, nhà phát triển Bugbear Entertainment mong muốn người chơi thấy ở UC một game có phong cách, đặc tính rất riêng, không đơn thuần chỉ là bản sao của FlatOut 2.

Nét đặc trưng của FlatOut là đi theo hướng "tàn phá" xe cộ tương tự như dòng game BurnOut. Chế độ FlatOut (Career) vẫn được mong đợi nhất gồm 27 giải đấu lớn nhỏ với nhiều sự kiện và thể loại khác nhau. Ban đầu bạn phải sắm cho mình một chiếc xe, sau đó nhiệm vụ chính của bạn là giành 1 trong 3 thứ hạng đầu (cup) ở mỗi giải đấu để có tiền thưởng nâng cấp hoặc sắm những chiếc xe mới phù hợp với thể lệ của các vòng đua tiếp theo. Ngoài ra bạn cần quan tâm đến 4 danh hiệu sau: người phá dữ nhất (best wrecker), người loại nhiều đối thủ nhất (blast master), người kết thúc vòng đua nhanh nhất (fastest lap) và biệt danh máy ủi (bulldozer). Các danh hiệu này được đánh giá qua quá trình đua của bạn và lượng điểm (CR) tương ứng sẽ được cung cấp giúp mở khóa thêm các sự kiện và loại xe mới. Hãy tận dụng tối đa lượng nitros và đạt thật nhiều danh hiệu vì sẽ đem lại rất nhiều lợi thế cho bạn ở giải đấu lớn.

Chế độ Carnage tổng hợp tất cả các thể loại đua trong UC và phân bố chúng rất hợp lý. Số điểm thu được ở mỗi vòng sẽ được dùng để mở những thử thách khác tạo cho bạn cảm giác hứng thú khám phá. Độ xe không phải là thế mạnh của UC vì lượng phụ kiện khá khiêm tốn, nhưng bù lại các vòng đua hủy diệt (Deathmatch Derby) sẽ thôi thúc bạn nhập cuộc khi phải chống lại 11 đối thủ khác bằng cách tông xe vào chúng, gây thiệt hại càng lớn càng tốt. AI của máy đã được thiết kế lại phù hợp với người chơi mới, nhưng cũng gây không ít khó khăn cho những fan kì cựu. Hơn thế nữa, UC có hẳn một kho mini-game rất vui nhộn cho bạn "xả" stress như Beat The Bomb khiến xe nổ tung nếu không cán đích các checkpoint theo quy định, hay Stunt biến chiếc xe thành đòn bẩy phóng tài xế qua các vòng lửa, những trái kì bowling… So tài cùng bạn bè trong Party mode rất thú vị, nhưng hơi bất tiện do chỉ chơi từng người thay vì đua cùng lúc dạng chia màn hình. Bạn có thể chơi trực tuyến với game thủ trên thế giới qua Games For Windows Live.

Nếu máy tính của bạn đủ mạnh để đáp ứng cấu hình cao nhất trong game, bạn sẽ thấy UC đang sở hữu một trong những nền tảng đồ họa tốt nhất tại thời điểm này. Xe đua được thiết kế rất chi tiết, hoàn toàn phù hợp với phong cảnh miền Tây hoang dã và bụi bặm. Engine vật lý phát huy tốt vai trò của mình, tạo hàng ngàn chướng ngại vật có thể làm bạn chệch tay lái và trượt khỏi đường đua. Đặc sắc nhất là hiệu ứng phá hủy mô tả rất chân thực các pha va chạm và cháy nổ của những chiếc xe. Tia lửa bắn tung tóe, nhiều mảnh phụ tùng xe vương vãi khắp nơi và nước, khói, bùn đất cũng là những yếu tố làm toát lên nét tàn khốc của cuộc đua. Một ưu điểm đáng ghi nhận là thời gian nạp game nhanh dù đồ họa của UC khá nặng. Về mảng âm thanh chẳng có gì đáng phàn nàn khi chất lượng đáp ứng được hầu hết tiêu chí của một game đua xe nhưng nhạc nền có thể làm mỏi mệt đôi tai những ai không phải là tín đồ nhạc rock.

Với lối chơi vui nhộn và lôi cuốn, UC vẫn duy trì được vị thế của mình trong làng game đua xe hủy diệt. Dù chưa thật sự thoát khỏi cái bóng của người tiền nhiệm FlatOut 2 nhưng với những cải tiến vượt bậc cùng chế độ chơi online hấp dẫn, UC sẽ tiếp tục cống hiến cho bạn những vòng đua hồi hộp và gay cấn để giải trí trong mùa hè này.

KIM PHƯỢNG

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

PHÁT HÀNH	Empire Interactive
PHÁT TRIỂN	Bugbear Entertainment
THỂ LOẠI	Đua xe
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	01/08/2008
ESRB	Teen 12+
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,0 GHz hay AMD 2000+, RAM 1GB, VGA Geforce 6600 / Radeon X1300 256MB, HDD 5GB, Windows XP/Vista

ƯU

- Hình âm tốt. Thể loại đua phong phú.
- Chế độ Deathmatch đầy thách thức.

KHUYẾT

- Vẫn còn nhiều điểm giống FlatOut 2.

ƯU

- Hình ảnh đẹp, sáng.
- Đấu trùm hoành tráng.

KHUYẾT

- Ít thể hiện được kỹ thuật bắn súng.

LOST PLANET EXTREME CONDITION
ĐỘT KÍCH HIỂM ĐỊA

Một năm sau khi phát hành Lost Planet: Extreme Condition, Capcom đã giới thiệu tiếp phiên bản đặc biệt của trò chơi này bằng một cái tên khá dài: Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition. Bổ sung thêm vũ khí mới, những chế độ chơi mạng mới cùng các loại đối thủ đáng gờm, Colonies Edition có nhiều ưu điểm đáng giá hơn.

Cốt truyện của Colonies Edition vẫn dựa theo tình tiết cũ theo kiểu "loài người cố gắng đánh chiếm một thế giới của quái vật lạ", cụ thể là tộc Akrid. Trong một cuộc chiến bảo vệ hành tinh của mình, Green Eye - thủ lĩnh tộc Akrid đã giết cha của Wayne – nhân vật chính, vì thế cả tộc Akrid phải hứng chịu sự trả đũa của chàng chiến binh trẻ ngay trên quê nhà của họ.

Colonies Edition tập trung chủ yếu vào môi trường băng tuyết. Trong điều kiện khí hậu khắc nghiệt đó, lối chơi bùng nổ của các chiến binh dễ dàng bị dập tắt bởi cái rét mỗi khi nguồn nhiệt lượng T-ENG suy cạn. Có hai cách để phục hồi nguồn nhiệt lượng này: bắn hạ các mục tiêu để thu nhặt năng lượng, hoặc kích hoạt các điểm Data Posts. Bên cạnh những việc thông thường như nhặt súng, sử dụng người máy, đối phó với các sự cố... thì bạn còn có thể bắn các đồng xu ẩn để lấy thêm điểm. Ngoài ra, người chơi không phải quá chú tâm đi tìm các nhiệm vụ nhỏ, hay vất vả tìm cách giải đố trong game.

Một trong các yếu tố hấp dẫn trong phong cách đấu súng của Colonies Edition là sử dụng các loại "giáp người máy" Vital Suits – loại đồ có hỏa lực mạnh và tốc độ di chuyển nhanh. Người chơi cũng có thể trang bị thêm các loại vũ khí khác vào Vital Suits để hỏa lực mạnh hơn trong các trận chiến mới, trong khi cứ phải chạy và bắn liên tục.

Tất nhiên, phong cách truyền thống "đấu trùm cuối màn" của Capcom vẫn luôn hiện hữu, và số lượng trùm trong cách chơi chạy và bắn của Colonies Edition luôn là vấn đề được các tay súng đặt ra: "Tên kế tiếp sẽ như thế nào?". Nhờ đó, người chơi luôn cố gắng tìm hiểu cái gì đó đang chờ đón mình phía trước. Đôi lúc cách dựng môi trường và thiết kế các mẫu trùm to, khỏe luôn có điểm yếu để người chơi phát hiện và khai thác, nó khiến bạn liên tưởng ngay đến trò chơi Metroid Prime. Thực tế, nhiệm vụ quan trọng nhất cần làm là tìm đến vị trí trùm và hạ chúng, trong điều kiện vẫn đảm bảo đủ nhiệt lượng T-ENG cần thiết để tồn tại.

Về đồ họa, Colonies Edition mang lại cảm giác next-gen của console, bởi các nhân vật đều được dựng hình rất đẹp và thật. Môi trường rộng lớn, chi tiết với những màu sắc ánh sáng tự nhiên, nhất là mỗi khi mặt trời sắp khuất dạng. Các dạng bóng, hiệu ứng cháy nổ đều diễn đạt được vẻ thực, kết cấu của các công trình thể hiện được sự chi tiết, đẹp dễ đáng khen ngợi.

Colonies Edition không hoàn toàn dành cho tất cả mọi người do phong cách chạy và bắn liên tục có thể gây "hiệu ứng" chóng mặt, nhức đầu cho những ai chưa quen! Nhưng đây là một đại diện tiêu biểu cho thể loại bắn súng, đủ sức thỏa mãn những ai đã từng chơi và yêu thích phiên bản đầu tiên. Ngoài PC, bạn còn có thể chơi game này trên Xbox 360.

KIM HOÀN

LOST PLANET: EXTREME CONDITION COLONIES EDITION	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	27/5/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4 GHz, RAM 512MB, VGA Geforce 6600 / Radeon X1600, HDD 8GB, Windows XP

ƯU
- Các tình tiết sâu sắc, câu đố nhiều.

KHUYẾT
- Tessera hơi chuyên sâu.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

BÓNG MA THÀNH VENICE

Nancy Drew: The Phantom of Venice (PoV) là tựa thứ 18 của dòng game phiêu lưu Nancy Drew của nhà phát triển Her Interactive. Thám tử tuổi teen Nancy Drew từng rất nổi tiếng trong các cuốn tiểu thuyết trinh thám hồi những năm 1930.

Tựa game mới nhất này là phiên bản tốt nhất từ trước tới nay, hoàn toàn che mờ những "vết nhòe" mà Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull đã để lại, với những ưu thế vượt trội về cốt truyện, nhân vật lẫn âm nhạc và đồ họa. Nó mang đến cảm giác tuyệt vời cho các fan và những ai đang tìm một trò chơi phiêu lưu hay.

PoV lấy bối cảnh ở thành phố Venice, Ý. Một tên trộm đeo mặt nạ đã đánh cắp các tác phẩm hội họa của Margherita, và Nancy được gọi tới để điều tra; khi đó, cảnh sát Ý đang vướng bận bảo vệ lễ hội Carnevale.

Nancy bắt đầu cuộc điều tra bằng cách khoanh vùng và lên danh sách các nghi phạm. Đầu tiên là tay thợ khảm Colin, một người có trình độ lành nghề trong lĩnh vực phục chế, nhưng thói quen lạ kỳ và một sự kiện mới nhất có liên quan đẩy ông ta lên hàng thứ nhất trong danh sách nghi phạm. Thứ hai là Helena, một nhà báo người Đức, người biết rất rõ một phi vụ mờ ám nhưng cô ta đủ thông minh để xóa đi các dấu vết. Cuối cùng chính là Margherita, chủ nhân của các tác phẩm, người luôn lo sợ những kẻ tống tiền và muốn thăng tiến địa vị xã hội. Ngoài ra, cảnh sát còn yêu cầu Nancy theo dõi Antonio, gã đàn ông bị nghi ngờ là người đưa tin trong một tổ chức tội phạm.

Sự đa dạng của các nghi phạm mang đến một cuộc phiêu lưu thú vị bởi Nancy phải nói chuyện riêng với từng người, tìm kiếm manh mối và giải quyết hàng tá câu đố hóc búa. Diễn biến khá thuận lợi khi game giữ người chơi đi đúng hướng bằng cách giới hạn số lượng câu đố, vật dụng trong hành trang. Bên cạnh đó, nhân vật chính có một quyển sổ tay ghi chú những điều đáng quan tâm, các gợi ý mỗi khi người chơi bí đường. Đôi khi Nancy cũng cần tiền để mua thêm đồ cho mình.

Có khá nhiều trò chơi nhỏ đáng quan tâm, đó là âm nhạc hoặc Scopa – một kiểu chơi bài truyền thống của người Ý (từng có trong AnaCapri: The Dream). Vài câu đố đòi hỏi phải nắm được các cụm từ quan trọng trong tiếng Ý để suy diễn. Quan trọng hơn cả, là các câu đố và cốt truyện đều chứa nhiều thông tin về thành phố Venice và nước Ý.

Câu đố khó "xơi" nhất có lẽ là Tessera. Nó liên quan đến các khối màu trong một bức ảnh. Có thể nó mô tả một ít về nghề nghiệp của nghi phạm Colin, nhưng "bài tập" nhấn và di chuyển chuột này cứ lặp đi lặp lại (do thất bại nhiều lần) sẽ làm bạn nản và mất hứng thú. Phần chơi này vừa kích thích, vừa gây sự bực dọc. Vượt qua được nó, mọi thứ sẽ dễ dàng hơn rất nhiều.

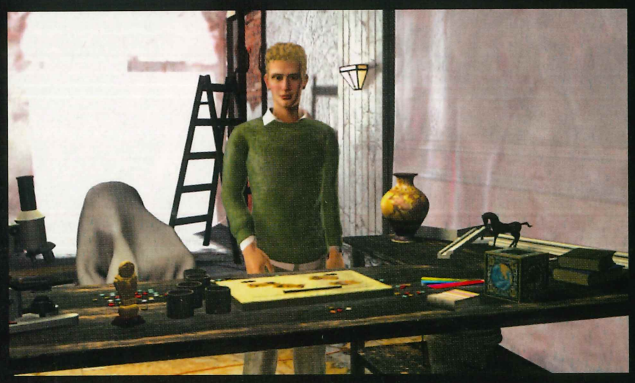
Ngoài phần lồng tiếng tuyệt vời, những bài hát tiếng Ý do các tay chèo thuyền thể hiện cũng rất thú vị trong bức tranh muôn màu về thành phố xinh đẹp Venice.

Nancy Drew: The Phantom of Venice là một tựa game hay trong thể loại phiêu lưu ngày nay. Đây chính là thử thách thú vị cho những ai ham thích phiêu lưu và giải đố.

ĐẶNG CHÂU

NANCY DREW: THE PHANTOM OF VENICE

PHÁT HÀNH	Her Interactive
PHÁT TRIỂN	Her Interactive
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	11/7/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz, RAM 128MB, VGA 32MB (hỗ trợ DirectX 9.0), HDD 1GB, Windows 2000/XP



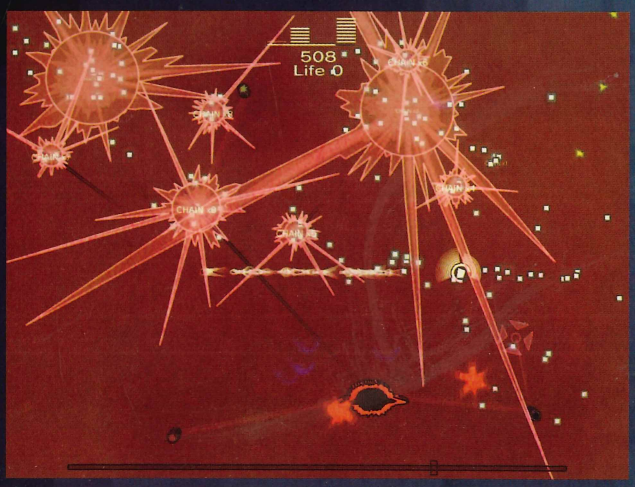
EVERYDAY SHOOTER

NHIỆM VỤ HÀNG NGÀY

Từng giành được khá nhiều giải thưởng quan trọng như Design Innovation, Excellence in Audio do tạp chí Game Tap Ấn Độ trao tặng tại Independent Games Festival năm 2007, hay 2007 Game of the Year for PlayStation Network của trang blog nổi tiếng Kotaku, Everyday Shooter – hàng độc quyền của PlayStation 3 cũng lần sân sang PC thông qua dịch vụ cung cấp bản quyền số Steam.

Cách chơi của Everyday Shooter (ES) có khá nhiều nét tương đồng với các trò chơi Robotron 2084 hay Geometry Wars trước đây, người chơi sẽ điều khiển một phi thuyền bé con có nhiệm vụ "dẹp loạn" các robot, sâu, trùng amíp... nảy nở tràn ngập trong các màn chơi. Tuy nhiên thách thức của ES nằm ở chỗ, phi thuyền mà bạn điều khiển không được trang bị súng đa nòng hay bom hạng nặng có thể quét sạch nhiều thứ cùng lúc như Geometry Wars. Thay vào đó, chìa khóa để người chơi có thể khám phá trọn vẹn 8 màn chơi của ES chính là hệ thống "chaining".

Để kích hoạt hệ thống này, nhiệm vụ của người chơi là tấn công vào các mục tiêu "đặc biệt" có khả năng kích nổ dây chuyền các mục tiêu khác trong màn chơi. Các mục tiêu đặc biệt này sẽ thay đổi tùy thuộc vào màn chơi. Điển hình như màn chơi Robot, chúng sẽ là các khối lập phương nhấp nháy; trong khi đó với màn Root of the Heart, mục tiêu này sẽ là các ổ amíp to nhỏ lấp lánh đủ màu sắc... Tùy vào cấp độ màn chơi, thời gian kích hoạt các mục tiêu này sẽ có tốc độ nhanh chậm và mức độ khó dễ khác nhau. Mỗi lần kích hoạt thành công, bạn có thể dọn ổ được rất nhiều đối phương cùng với điểm thưởng rơi từ xác của chúng. Bằng điểm thưởng này bạn có thể cải thiện số màn chơi, hoặc thay đổi giao diện trò chơi bằng nhiều hiệu ứng phức tạp như inverter, bit reduce, contrast tại phần Unlock Extras. Việc này khiến ES luôn tạo được nét mới cho người chơi mỗi khi thưởng thức đồng thời tăng giá trị chơi lại.



Đồ họa của ES khá ấn tượng nhờ phông nền được dựng khá độc đáo với gam màu nóng, lạnh được bố trí và sắp đặt rất khéo léo tạo tính thẩm mỹ cao. Nhịp nhàng không kém là hiệu ứng nhạc nền đặc sắc dựa trên âm thanh chủ đạo là tiếng ghi-ta điện với tiết tấu sôi động khiến người chơi không khỏi rạo rực trước khi nhập cuộc. Điểm đáng tiếc của ES chính là việc không hỗ trợ Leaderboards (tương tự phiên bản PS3 trước đây) – phụ lục rất phổ biến ở các game đơn giản như ES, nơi đây người chơi có thể so sánh thành tích của mình với bạn chơi từ khắp nơi trên thế giới. Ngoại trừ khuyết điểm trên, ES là ứng viên sáng giá nếu bạn đang tìm kiếm một trò chơi đơn giản với nhiều ý tưởng mới lạ để giải trí.

XUÂN YẾN

ƯU

- Đồ họa mang tính thẩm mỹ cao.
- Nhạc nền được đầu tư công phu.
- Cách chơi hấp dẫn.

KHUYẾT

- Thiếu chức năng Leaderboards để người chơi có thể so sánh điểm số trực tuyến.
- Lượng màn chơi còn ngắn.

EVERYDAY SHOOTER	
PHÁT HÀNH	Queasy Games
PHÁT TRIỂN	Queasy Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC, PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	25/5/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	Phát hành qua Steam
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	1,7GHz, RAM 256MB, VGA hỗ trợ Open GL, HDD 36MB, Windows 2000/XP/Vista

Linh Ma Kiếm Đối Đầu

Song đấu, thể loại game mang tính đối kháng cao dù kén người chơi nhưng vẫn có một lượng fan trung thành đông đảo. Song đấu vũ khí 3-D - một nhánh nhỏ của thể loại trên - đã phát triển đến ngày nay từ viên gạch nền đầu tiên tên Battle Arena Toshinden (BAT). Tuy BAT không còn nhưng lại là nguồn cảm hứng cho sê-ri game Soul huyền thoại. Bắt đầu từ phiên bản Soul Edge, rồi Soul Calibur 1,2,3, thương hiệu này đã thực sự trở thành đại diện ưu tú và không có đối thủ ngang tầm trong thể loại của mình. Sau vấp váp của SC3 cách đây 3 năm, lần này Namco quyết khẳng định lại đẳng cấp qua phiên bản mới nhất Soul Calibur IV (SC4) dành cho X360 và PS3.

Truyền thuyết linh ma kiếm

Cốt truyện trong các game SC vẫn xoay quanh cuộc đối đầu định mệnh của ma kiếm Soul Edge và linh kiếm Soul Calibur. Tuy nhiên sự thật về 2 thanh kiếm này vẫn chưa được sáng tỏ. Phiên bản SC4 phần nào vén màn bí mật khi giới thiệu nhân vật Algol, chủ nhân đích thực của linh kiếm Soul Calibur.

Ngược dòng thời gian khi Soul Edge, từ thanh kiếm bình thường sau khi tước đoạt sinh mạng của rất nhiều người, dần trở thành một ma kiếm thèm khát linh hồn và thao túng những ai sở hữu nó. Một chiến binh tên Algol với sức mạnh vô song đã chinh phục được nó. Với Soul Edge trong tay, Algol đã xây dựng một đế chế hùng mạnh không ai sánh kịp. Tuy nhiên bất hạnh ập đến khi Arcturus, con trai của Algol, do khao khát sức mạnh nên đã lén chiếm lấy Soul Edge và bị thanh ma kiếm điều khiển. Trong trận chiến dữ dội giữa Algol và Arcturus, khi nỗ lực tung ra đòn đánh tối thượng nhằm phá hủy thanh ma kiếm, Algol đã vô tình kết liễu con trai mình. Soul Edge chỉ còn lại những mảnh vỡ. Lo sợ thanh kiếm này sẽ còn tiếp tục quay lại, Algol dùng những mảnh vỡ đã được tẩy uế để rèn nên linh kiếm Soul Calibur. Algol chết đi, Soul Calibur tiếp tục được gìn giữ bởi một giáo phái bí mật và luôn xuất hiện đúng lúc để khắc chế Soul Edge mỗi khi nó quay lại.

Hàng ngàn năm trôi qua, đột nhiên Algol hồi sinh với quyền năng của cả 2 thanh linh-ma kiếm...

SOULCALIBUR IV	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Project Soul
THỂ LOẠI	Song Đấu
NGÀY PHÁT HÀNH	29/07/2008
ESRB	Teen

Những cải tiến đáng giá

Như thường lệ, khi có bản SC mới ra đời, những thứ đáng quan tâm nhất là cải tiến lối chơi, chi tiết nào bị lược bỏ và liệu game có còn hấp dẫn?

Trong SC4, ngoài các nhân vật "thâm niên" như Mitsurugi, Taki hay Sophitia thì Namco cũng đưa vào 2 nhân vật mới. Trước hết là Algol, cỗ máy hủy diệt với hơn 10 thứ vũ khí khủng khiếp tích hợp trong người; một trong những con trùm ấn tượng nhất của dòng SC với lối đánh mạnh mẽ đến cuồng loạn. Nhân vật thứ hai là Hilde, công chúa xứ Wolfkrone, sử dụng cùng lúc 2 vũ khí tương phản là trường thương và đoản kiếm có tầm đánh vừa ngắn vừa dài cực kỳ khó chịu. Tất cả có đến 26 hệ thống chiêu thức (style) ứng với 26 nhân vật.

Namco còn đưa vào bộ 3 khách mời đến từ thương hiệu Star Wars. Yoda với chiều cao khiêm tốn sẽ là nhân vật độc quyền cho bản trên X360 còn Darth Vader độc quyền cho PS3; The Apprentice, vai chính trong phiên bản Star Wars: The Force Unleashed sắp ra mắt, xuất hiện trên cả 2 hệ máy. Được múa gươm ánh sáng và sử dụng thần lực trên sàn đấu thật sự là điều mới mẻ với các fan SC. Ngoài ra, còn có bộ 5 nhân vật nữ ẩn: Angol Fear, Ashlotte, Kamikirimusi, Scheherazade và Shura được thiết kế bởi 5 họa sĩ truyện tranh nổi tiếng của Nhật Bản. Tuy nhiên style của 5 nhân vật này lại dựa trên các nhân vật có sẵn nên không mang tính mới mẻ lắm. Ngược lại một số nhân vật quen thuộc như Hwang Seong-gyeong hay Lí Long lại vắng mặt.

Cơ chế điều khiển của SC4 cũng chỉ xoay quanh 4 nút: X (đòn ngang – A), Y (đòn dọc – B), B (đòn đá – K) và A (thủ – G). Kết hợp với các phím định hướng, bạn sẽ có những đòn liên hoàn hiệu quả và đẹp mắt. Cách thực hiện các đòn này cũng khác nhau tùy nhân vật; trong đó "người hai mặt" Tira khá đặc biệt khi có đến 2 hệ thống chiêu thức tùy theo tâm trạng. Để tăng tính cân bằng, các nhân vật quá mạnh như Mitsurugi đã bị lược bỏ những chiêu thức quá lợi hại. Một số nhân vật, người chơi có thể "smash" nút khi điều khiển nhưng các nhân vật khác như Hilde thì kiểu nhấn và nhả nút (press and release) đúng thời điểm đòi hỏi kỹ năng cao hơn.

Những yếu tố làm nên thành công cho tên tuổi SC tiếp tục được phát huy. Cơ chế di chuyển 8WR (8-Way Run) vốn đã đưa SC lên đỉnh cao bởi sự linh hoạt tiếp tục chứng tỏ tầm quan trọng của nó. 8WR giúp người chơi dễ dàng lách sang 2 bên để tránh hoặc trả đòn chỉ bằng phím định hướng thay vì những tổ hợp phím phức tạp; kỹ thuật Guard Impact đặc trưng giúp phòng thủ chủ động và triệt tiêu các đòn tấn công của đối phương giữa chừng để mở ra cơ hội phản đòn; lỗi Variable Cancel vốn bị "lạm dụng" ở phiên bản trước cũng đã được xử lý nhằm mang lại công bằng cho các trận đấu.

Yếu tố Active Matching Battle (AMB) học hỏi từ các game như King of Fighters cũng là một cải tiến đáng kể. Người chơi có thể chọn nhiều nhân vật cho một trận đấu và linh hoạt thay đổi giữa trận chỉ bằng một nút bấm, giúp bạn gây bất ngờ cho đối thủ hoặc để nhân vật mất nhiều máu lui vào dưỡng sức. Cải tiến cuối cùng vừa quen lại vừa lạ, đó là sự kết hợp giữa Soul Gauge và Critical Finish để tăng thêm tính cống hiến cho các trận đấu, đẩy nhanh tốc độ và hạn chế lối chơi phòng thủ thụ động. Soul Gauge có nét gần giống với Weapon Gauge trong phiên bản Soul Edge: mỗi nhân vật có một biểu tượng cạnh thanh máu và nếu mãi phòng thủ thì biểu tượng đó sẽ chuyển dần từ xanh sang đỏ. Ở giới hạn cuối cùng của Soul Gauge người chơi sẽ không còn phòng thủ được và đối phương có cơ hội tung ra tuyệt chiêu cuối Critical Finish (A+B+K+G hoặc LB) vô cùng ấn tượng và hiệu quả.

Phong phú chế độ chơi

Sự xuất hiện của chế độ Character Creator cho phép người chơi tùy biến nhân vật có sẵn hoặc tạo nhân vật theo ý mình - ngoại hình, trang thiết bị, vũ khí và kỹ năng đặc biệt. Có rất nhiều tùy chọn, quan trọng nhất là ở phần trang bị và vũ khí vì giúp tăng các chỉ số quan trọng và có được điểm kỹ năng đủ để trang bị từ 1-4 kỹ năng khác nhau cho nhân vật. Các kỹ năng sẽ giúp bạn rất nhiều từ hồi máu sau một đòn đánh, tự động phòng thủ hay hạn chế Ring Out...

SC4 tiếp tục đem đến nhiều chế độ chơi ở phần chơi đơn. Trước khi bước vào các trận đấu chính thức, bạn nên thử qua phần Training để ôn lại và khám phá các thay đổi trong chiêu thức của các nhân vật cho nhuần nhuyễn. Phần chơi theo cốt truyện (Story Mode) không được chú trọng lắm và bị rút gọn chỉ còn 5 màn chơi cho mỗi nhân vật, chỉ đóng vai trò giúp hiểu rõ thêm cốt truyện cũng như mở khóa một số nhân vật và vũ khí ẩn. Arcade "dài hơi" hơn với 8 màn đấu và mỗi màn có 2 hiệp. Điểm số nhận được ở phần chơi này tùy vào kết quả các trận đấu và có thể đưa lên mạng so sánh với các người chơi khác.

Namco bổ sung chế độ chơi mới nhằm tăng tính đa dạng. Tower of Lost Souls thật sự là một thử thách đáng kể với 2 kiểu chơi Ascend và Descend. Với Ascend, người chơi sẽ phải nỗ lực để đi từ tầng 1 lên đến tầng 60 của tòa tháp này. Tùy theo từng nhóm tầng mà người chơi có thể lựa chọn từ 1-3 nhân vật để điều khiển. Phần thưởng khi vượt qua các tầng

là các trang bị đáng giá và lượng gold để mua nhân vật hoặc trang bị trong phần Character Creator. Tuy nhiên, để mở hết trang bị ẩn thì bạn phải tuân thủ các điều kiện khá nghiêm ngặt và không dễ chút nào. Phần chơi Descend khác hơn một chút khi bạn chỉ được chọn 2 nhân vật và liên tục chiến đấu qua các tầng tháp mà không hề có điểm lưu giữa chừng và không được hồi máu khi qua tầng mới.

Tuy nhiên phần chơi đơn cũng chưa phải là trọng tâm. Đối với những game mang nặng tính đối kháng như SC4 thì chế độ Versus giữa 2 người chơi mới thật sự là linh hồn của game. Không còn những đấu thủ máy "xơ cứng" mà đối thủ của bạn là một người chơi khác với lối đánh đa dạng. Những mánh khóe, tiểu xảo cũng được sử dụng và những trận chiến căn não đôi khi còn căng thẳng hơn cả trận chiến đang diễn ra trên sàn đấu.

Không chỉ là những trận đấu trên cùng một máy, lần đầu tiên trong lịch sử dòng game SC hỗ trợ các trận đấu đối kháng của các cao thủ khắp nơi qua dịch vụ Xbox Live. Bạn có thể dùng nhân vật chuẩn hoặc các nhân vật đã được hiệu chỉnh để thi đấu. Các trận đấu online tương đối ổn định chỉ thỉnh thoảng xảy ra hiện tượng lag, nhưng vẫn rất khó khăn nếu muốn thực hiện các đòn liên hoàn trong các trận đấu đỉnh cao.

Hình ấn tượng - âm chuẩn

Với sức mạnh của X360 và PS3, SC4 có màn trình diễn đồ họa xuất sắc bậc nhất trong số các game song đấu hiện nay. Nhân vật thiết kế công phu từ ngoại hình ấn tượng, trang phục chi tiết và chuyển động uyển chuyển cùng với hệ thống chiêu thức đẹp mắt; đấu sĩ nam đầy phong độ trong khi các kiều nữ hút hồn bởi nét quyến rũ. Không chỉ các nhân vật chính mà cả các nhân vật phụ xuất hiện chủ yếu ở các tầng tháp cũng được chăm chút không kém. Các sàn đấu hấp dẫn với kiến trúc độc đáo và cảnh nền động cũng như có thể bị hư hỏng bởi các đòn đánh. Trang bị của các nhân vật cũng có thể bị phá hủy để lộ phần da thịt bên trong nếu bị trúng đòn nhiều, một nét mới được đưa vào game.

Các hiệu ứng âm thanh khá tốt khi tái hiện không khí như thật của một trận quyết đấu. Ở khía cạnh khác, phần lồng tiếng tuy không tệ nhưng chưa để lại ấn tượng bởi khá ít các đoạn thoại. Một bài nhạc nền khá hấp dẫn là ưu điểm khác của phần âm thanh được đánh giá là chuẩn của game.

Võ đài sôi động

Tuy không thật hoàn hảo nhưng SC4 vẫn xứng đáng là một game hàng đầu và đủ sức hấp dẫn mọi người yêu thích thể loại song đấu. Nhất là cộng đồng fan SC lại tiếp tục có được những ngày sôi động với tựa game yêu thích của mình. Những trận đấu quyết liệt đã và đang diễn ra từng ngày cuốn hút biết bao người, kể cả tác giả bài viết sau khi hoàn thành những dòng chữ này.

XUÂN QUANG

BẠN CÓ BIẾT?

- Sau khi mở khóa hết tất cả các nhân vật ẩn, vẫn còn lại một ô trống chưa chứa nhân vật. Đã có nhiều tranh cãi quanh ô này. Một số người cho rằng ô đó dành cho Hwang hoặc Li Long. Cũng có những ý kiến cho rằng đây phải là một nhân vật Star Wars dựa trên vị trí ô trống này nằm giữa 2 nhân vật khách mời Yoda/Darth Vader và The Apprentice. Do đó có thể ô này sẽ được dành để download nhân vật độc quyền mà hệ máy người chơi không có thông qua các gói đặc biệt. Namco cũng không vội vàng tung ra thông tin vào thời điểm này.
- Với công cụ tạo nhân vật Character Creation trong SC4 thì game thủ đã có cơ hội đưa những thần tượng của mình vào game. Hàng loạt những nhân vật nổi tiếng đã được tái hiện như Mario (Mario), Kratos (GoW), Dante (DMC), Tidus và Auron (FF X), Solid Snake và Raiden (MGS), thậm chí cả Lý Tiểu Long và Harry Potter cũng có mặt.

ƯU

- Nhiều yếu tố mới như Soul Gauge & Critical Finish hay AMB.
- Character Creator nhiều tùy biến.
- Tower of Lost Souls đầy thử thách.
- Hỗ trợ thi đấu online.
- Nhân vật thiết kế đẹp mắt.

KHUYẾT

- Những thay đổi trong hệ thống chiêu thức buộc người chơi phải tập lại .
- Thỉnh thoảng các trận online gặp hiện tượng lag.

CÁCH MẠNG

CIVILIZATION REVOLUTION	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Firaxis
THỂ LOẠI	Chiến thuật theo lượt
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3, Nintendo DS
NGÀY PHÁT HÀNH	08/07/2008
ESRB	Everyone 10+

Xưa nay, với những đặc trưng riêng biệt, những tưởng thể loại chiến thuật chỉ tìm được nơi "tung hoành" là chiếc PC. Nhưng hiện nay, thời thế đã đổi thay, với những tiến bộ không ngừng, các hệ máy console đang dần "lấn sân" những thể loại tưởng chừng là thế mạnh độc quyền của máy tính. Các game chiến thuật cũng "rửa" khi hàng loạt tên tuổi lớn trên PC dần "nhảy" qua console, đơn cử như Command & Conquer 3, Supreme Commander hay Universe at War... Mới đây, đến lượt tên tuổi kinh điển trong làng game chiến thuật là Civilization cũng được nhà thiết kế tài ba Sid Meier và hãng Firaxis của ông thiết kế riêng một bản cho Xbox 360, PS3 và cả Nintendo DS, với cái tên Civilization Revolution.

"ĐỈNH" CỦA CHIẾN THUẬT THEO LƯỢT

Nói đến Civilization, hẳn các fan chiến thuật nhận đây là tên tuổi hàng đầu trong phân nhánh game chiến thuật theo lượt, đã "hớp hồn" bao thế hệ game thủ với lối chơi hấp dẫn, kịch tính cao và cực kỳ có chiều sâu. Phong cách muôn thuở đưa người chơi trở thành nhà lãnh đạo của cả một nền văn minh, từng bước phát triển đế chế của mình về mọi mặt từ kinh tế, chính trị, văn hóa, quân sự, khoa học cho đến cả ngoại giao, nên Civilization luôn được xem là một trong những game có độ phức tạp cao nhất trong dòng game chiến thuật. Khi "đổ bộ" lên các hệ console vốn có những cần điều khiển quá ít nút, khó đảm đương nhiều thao tác phức tạp, Civilization Revolution (CR) đã thể hiện như thế nào?

Về mục tiêu cơ bản của game, CR vẫn giữ phong cách truyền thống. Khởi đầu game, trước hết bạn phải chọn cho mình một nền văn minh theo ý thích. Game có tổng cộng 16 nền văn minh nổi tiếng với đầy đủ các cường quốc từ cổ chí kim như La Mã, Hy Lạp, Ai Cập, Nhật Bản, Trung Quốc, Mông Cổ cho đến Anh, Pháp, Mỹ, Đức, Nga, Tây Ban Nha... Đại diện cho mỗi nền văn minh này là những nhà lãnh đạo nổi tiếng trong lịch sử như hoàng đế Napoleon của Pháp, tổng thống Lincoln của Mỹ, nữ hoàng Elizabeth của Anh, thủ lĩnh Thành Cát Tư Hãn của Mông Cổ... Mỗi nền văn minh đều có những thế mạnh như sở hữu một công nghệ, một vĩ nhân, hay những đạo quân riêng biệt. Tất cả đều sẽ ảnh hưởng đến quá trình phát triển nền văn minh của người chơi.

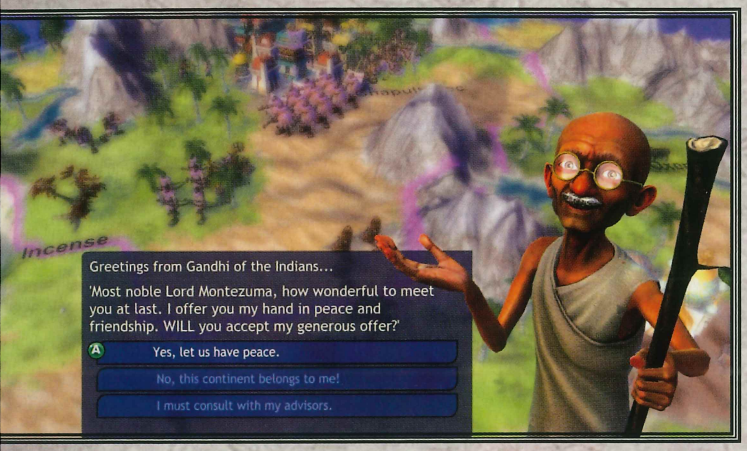
Mỗi màn chơi bắt đầu từ năm 4.000 trước Công Nguyên (thời kỳ đồ đá). Đế chế của bạn sẽ phát triển xuyên suốt từ thời điểm này cho đến hàng nghìn năm sau. Toàn bộ thời gian này được chia làm 4 thời kỳ: Cổ Đại, Trung Cổ, Công Nghiệp Hóa và Hiện Đại cho đến lúc kết thúc vào năm 2100 (thế kỷ 22 sau Công Nguyên). Bên cạnh lối chơi "từ A đến Z" này, CR còn cung cấp những màn chơi theo kịch bản sẵn có (Scenario) mà chỉ cần thực hiện theo mục tiêu đã đề ra là có thể thắng cuộc. Nếu có thể nối mạng, bạn đừng bỏ qua các mục chơi mạng và đặc biệt là chế độ "Game of the Week" nhé, vì cứ đều đặn mỗi tuần, Firaxis lại tung ra những bản đồ màn chơi mới.

Như đã nói, Civilization là dòng game chiến thuật theo lượt và CR cũng không ngoại lệ. Mỗi đế chế sẽ lần lượt thực hiện lượt đi của mình, đối với tất cả các thành

phố và các đơn vị quân mà mình hiện có trên bản đồ. Trong lượt đi của mình, bạn sẽ thực hiện những thao tác cần thiết để phát triển đế chế như tạo quân, xây dựng các loại công trình chuyên dụng, thám hiểm thiết lập thêm các thành phố khác, di chuyển các đơn vị quân trên bản đồ để bảo vệ các công trình, thám hiểm hay giao chiến.

VƯƠNG ĐẠO HAY BÁ ĐẠO

Để quốc gia phát triển bền vững và trở nên cực thịnh, có rất nhiều việc bạn cần phải chú tâm và cố gắng "chu toàn" mỗi khi đến lượt đi của mình như: phát triển kinh tế và mở rộng lãnh thổ. Quốc gia càng giàu có bạn càng có thể đẩy nhanh quá trình xây dựng, tạo quân, bành trướng sức mạnh. Thiết lập quân đội để bảo vệ đế chế, thảo phạt các bộ lạc du mục hiếu chiến hay cần thiết có thể thôn tính các quốc gia đối lập. Củng cố văn hóa, vốn rất quan trọng vì liên quan mật thiết đến khả năng mở rộng bờ cõi cũng như tăng cường sự phát triển văn minh quốc gia. Nghiên cứu các thành tựu khoa học công nghệ, là nhân tố quyết định việc phát triển tất cả các lĩnh vực khác của đế chế. Quan hệ ngoại giao, thiết lập mối giao hảo với các quốc gia khác, trao đổi, học hỏi các công nghệ của nhau, cam kết hòa bình hay thành lập liên minh. Lựa chọn thể chế chính phủ phù hợp trong mỗi thời kỳ phát triển, như quân chủ, cộng hòa, dân chủ, chuyên chế... Mỗi thể chế đều có những thế mạnh riêng và bạn cần chú ý, điều chỉnh để thích hợp với "tình hình trong nước và quốc tế".



Có rất nhiều việc để làm nên game cung cấp cho bạn sự tự do rất cao trong việc phát triển đế chế thành "Bá chủ thế giới". Có 4 cách khác nhau để chiến thắng một màn chơi. Đầu tiên là thống trị - thường thấy trong các game chiến thuật, đơn giản là thôn tính toàn bộ các thành phố của các quốc gia khác trên thế giới. Xếp thứ hai là văn hóa: để chiến thắng, bạn phải thu thập, tích lũy được 20 người nổi tiếng, các kỳ quan và các thành phố bị chinh phục; cuối cùng là xây dựng thành công trụ sở Liên Hiệp Quốc. Ba là kinh tế: cần tích lũy tổng ngân sách 20.000 tiền vàng; sau đó xây dựng trụ sở ngân hàng thế giới. Cuối cùng là khoa học kỹ thuật: nghiên cứu thành công kỹ thuật chế tạo trạm không gian. Khi đã hoàn thành toàn bộ con tàu, bạn có thể khởi hành đi tìm hành tinh Alpha Centauri để chiến thắng màn chơi.

Thoạt trông có vẻ phức tạp, nhưng thực sự lối chơi của game rất dễ nắm bắt và trực quan. Một phần cũng do bản chất của CR, vốn là một game theo lượt, nên bạn có thể thong thả nghiên cứu và suy tính đường đi nước bước thật cặn kẽ trước khi quyết định, chứ không căng thẳng dồn dập, đòi hỏi khả năng điều khiển nhanh nhạy như các game thuộc kiểu chiến thuật thời gian thực. Ngoài ra, không thể không ngợi khen nỗ lực của hãng phát triển trong việc đơn giản hóa lối điều khiển, giúp bạn nhanh chóng làm chủ mọi hoạt động với chỉ vài thao tác ngắn gọn và dễ nhớ trên chiếc tay cầm.

Tuy nhiên, cũng còn chỗ hơi phiền hà là game chỉ cho phép kết hợp tối đa 3 đơn vị quân cùng loại thành một đội quân chung. Điều này chẳng chóng thì chầy, với những ai đam mê bành trướng quân sự, sẽ phải "quay như chong chóng" khi quản lý đến... vài chục đội quân khác nhau chi chít trên bản đồ.

KHO TRI THỨC KHỔNG LỒ

Với lối chơi cực kỳ phong phú và có chiều sâu như vậy, không ngạc nhiên khi CR cung cấp cho người chơi một lượng thông tin và kiến thức khổng lồ. Không khổng lồ sao được khi có đến 16 quốc gia, vô số các các công trình, đơn vị quân, các nhân vật nổi tiếng, các kỳ quan thế giới cũng như những phát kiến khoa học công nghệ, văn hóa chính trị vĩ đại nhất xuyên suốt toàn bộ lịch sử của nhân loại. Lượng thông tin của game phong phú đến nỗi, nhà phát triển phải đưa vào hẳn một bộ bách khoa thư Civilopedia để giải thích cặn kẽ toàn bộ những gì bạn gặp phải trong game.

Điểm hấp dẫn của bộ Civilopedia này không chỉ nằm ở sự phong phú về nội dung mà còn ở tính trực quan, dễ truy cập với chỉ một nút bấm ngay khi chơi game. Mặc dù bạn có thể phải chờ game chuyển cảnh vài giây nhưng sẽ không thất vọng với lượng thông tin dồi dào và bổ ích mà phần tra cứu này cung cấp. Hơn nữa, đừng nghĩ bạn sẽ phải đối diện với những trang thông tin chi chít toàn chữ là chữ nhé - hầu hết các mục đều kèm ảnh và phim minh họa rất hấp dẫn. Còn gì thú vị hơn khi được xem cả một thước phim thật về sức tàn phá của bom nguyên tử, hoặc chiêm ngưỡng hình ảnh minh họa về những kỳ quan thế giới như vườn treo Babylon hay tượng Colossus đảo Rhodes với sự ngưỡng mộ lẫn nuối tiếc khi biết một kỳ quan lộng lẫy nào đó đã không còn.

XUẤT SẮC TOÀN DIỆN

Không chỉ có lối chơi và nội dung xuất sắc, mảng hình ảnh và âm thanh của CR cũng khó tìm được điểm để chê bai. Đặc biệt là đồ họa, hoàn toàn thuyết phục với những hình ảnh sinh động, đầy màu sắc nhưng không kém phần hoành tráng. Các trận chiến tuy không quy mô như những game chiến thuật khác nhưng vẫn rất hấp dẫn do các đơn vị được áp dụng cơ chế vật lý Havok, tạo nên những phản ứng rất chân thực và vui nhộn khi giao tranh. Các nhân vật lãnh đạo hay cố vấn chúng ta gặp thường xuyên trong game được thiết kế theo phong cách hoạt hình nhưng vẫn rất giống thật. Đặc biệt là cảnh các nhân vật chen nhau nói, người này nhảy vào đẩy người khác ra, miệng thì làu bàu như kiểu... The Sims, chắc chắn sẽ khiến bạn xem đi xem lại mãi không chán vì rất dễ thương và tếu. Chưa hết, bạn sẽ phải trầm trồ ngắm không chớp mắt khi được chứng kiến những hình ảnh ấn tượng nhất trong game như cảnh quả bom nguyên tử công phá một thành phố, làm rung chuyển cả màn hình hay quá trình phóng tên lửa, đưa thiết bị lên không gian để lắp ráp trạm không gian.

Một trò chơi thể hiện tốt tất cả các mặt lối chơi, nội dung, đồ họa và âm thanh hoàn toàn xứng đáng là một game xuất sắc. Riêng với Civilization Revolution, game không những thỏa mãn ngư ời chơi ở những khía cạnh trên, mà còn đạt đến tầm tuyệt vời hơn thế nữa vì ngoài việc mang lại những giây phút thư giãn thoải mái, game còn là một pho kiến thức thực sự bổ ích về lịch sử văn minh nhân loại để bạn nghiên cứu, tích lũy thêm vốn hiểu biết.

NGỌC CHÂU

ƯU ĐIỂM:

- Lối chơi trung thành phong cách cũ nhưng rất hợp với console.
- Tự do phát triển đế chế theo nhiều hướng.
- Đồ họa và âm thanh xuất sắc.
- Bách khoa thư Civilopedia trực quan và mang tính giáo dục cao.

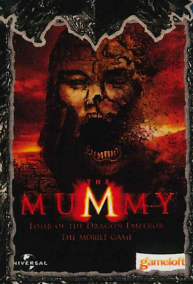
KHUYẾT ĐIỂM:

- Không thể kết hợp quá 3 đơn vị trong một đội quân.
- Quy mô của game không bằng các bản PC.

The Mobile Games

gameloft

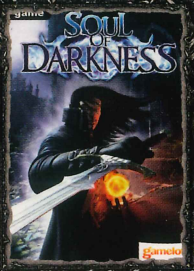
NHỮNG GAME HAY NHẤT THÁNG 8



Lăng Mộ Tần Vương

Hãng game nổi tiếng nhất thế giới Gameloft ra mắt game Xác Ướp Ai Cập phần 3 được chuyển tải một cách trọn vẹn từ bộ phim cùng tên. Tải game về và mang cả phim trường Hollywood vào dế yêu của bạn.

Soạn tin: **PC 40161** Gửi tới **8777**



Chúa Tể Bóng Tối

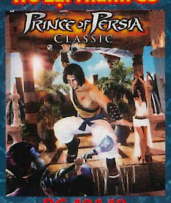
Vào vai nhân vật Kale, bí ẩn và đầy quyền lực. Giải cứu linh hồn người yêu của bạn và đem cô ấy thoát khỏi ngục tối. Chiến thắng sức mạnh của bóng tối bằng cách sử dụng thanh kiếm ma thuật và thành thạo các câu thần chú.

Soạn tin: **PC 40160** Gửi tới **8777**

Món Nợ Phải Trả

PC 50005

Trở Lại Thành Cổ



PC 40149

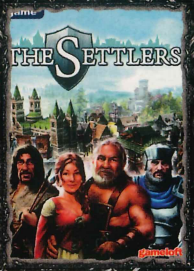
Trung Đội Anh Hùng

PC 40150

Xứ Erathia

Hòa bình của thế giới đang bị đe dọa, theo tiếng gọi của lòng dũng cảm, bạn quyết định rời ngôi làng của mình để đối mặt với hiểm họa này. Vượt qua sự truy lùng gắt gao và các cuộc đụng độ, bạn sẽ chính là người mang đến một thế giới tốt đẹp hơn.

Soạn tin: **PC 40145** Gửi tới **8777**



Kẻ Khai Hoang

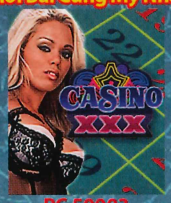
Bạn là người đầu tiên đặt chân đến vùng đất mới này. Còn chần chừ gì mà không nhanh chóng xây dựng thành phố theo ý thích của mình. Sau đó là sự đương đầu với tên bạo chúa Ragnok và quân đội của Viking.

Soạn tin: **PC 40100** Gửi tới **8777**

Phóng Phi Tiêu

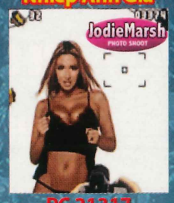
PC 50018

Chơi Bài Cùng Mỹ Nhân



PC 50003

Nhiếp Ảnh Gia

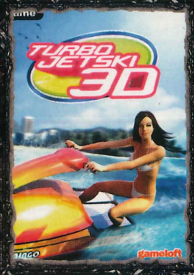


PC 31317

Bóng Chuyền Bãi Biển

Một trò chơi cuồng nhiệt với bãi cát và những cô gái trong trang phục bikini gợi cảm. Hãy chọn 8 cô gái làm đồng đội của bạn, mỗi cô gái có một phong cách riêng với những cú đánh bóng thật ấn tượng.

Soạn tin: **PC 40135** Gửi tới **8777**



Cưỡi Sóng

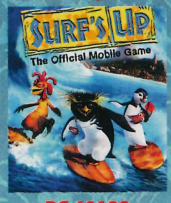
Lướt đi trong làn nước của thành phố Miami với không gian 3D sống động, bạn sẽ có cảm giác đang trải nghiệm thật trên mặt nước. Cảm nhận tốc độ cực nhanh của động cơ và các pha biểu diễn ngoạn mục.

Soạn tin: **PC 40118** Gửi tới **8777**

Chú Mèo Garfield 2

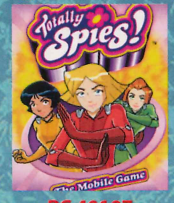
PC 50022

Chim Cánh Cụt Lướt Ván

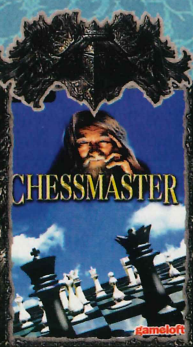


PC 40133

Điệp Viên Siêu Hạng



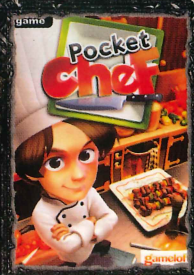
PC 40107



Kiện Tướng Cờ Vua

Cờ vua được cả thế giới ưa thích! Và có thể bạn sẽ nhận ra được những bước đi của đối phương và khéo léo lừa được chúng đấy! Còn chần chờ gì nữa, hãy khám phá khả năng tư duy của mình và chiến thắng bộ óc thông minh.

Soạn tin: **PC 40047** Gửi tới **8777**



Vua Bếp

Nấu ăn đã trở thành văn hóa của người Á Đông. Giờ đây bạn hoàn toàn có thể biểu diễn tài nấu ăn của mình. Làm thế nào để trở thành vua bếp? Cách duy nhất là phải chiến thắng trong cuộc thi đỉnh cao của các bếp trưởng.

Soạn tin: **PC 40159** Gửi tới **8777**

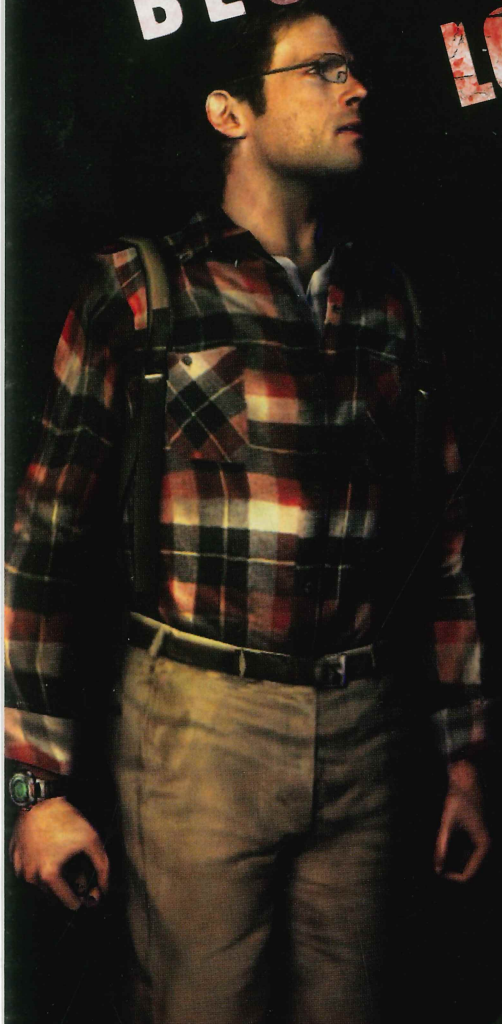
Để tải Game ĐTDĐ phải kết nối GPRS. Hỗ trợ 24/7(8218775) Phí tải game: 15000đ/game

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

SIREN BLOOD CURSE

LỜI NGUYỀN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



"Với Blood Curse, Keiichiro Toyama và các đồng nghiệp tại SCE Studios Japan không ngoài mục đích giành lại thiện cảm từ phía fan dòng game kinh dị và đặc biệt là loạt game Siren..."

Người Pháp là những người tiên phong khai phá dòng game kinh dị trên nền 3D với siêu phẩm kinh điển Alone in the Dark. Tuy nhiên, chính người Nhật mới đưa dòng game này thăng hoa và phát triển không ngừng trong nhiều năm qua với những tên tuổi "lẫy lừng" làm thao thức hàng triệu trái tim người hâm mộ như Silent Hill, Resident Evil, Fatal Frame... Cũng đến từ xứ sở hoa Anh Đào nhưng số phận của Siren (tên tại châu Âu là Forbidden Siren) có phần kém may mắn hơn khi liên tiếp cả hai bản game đầu tiên Siren 1, Forbidden Siren 2 đều ít được các fan của thể loại này chào đón nồng nhiệt dù được chính cha đẻ của Silent Hill – Keiichiro Toyama và ông lớn Sony giám sát, đỡ đầu.

"Vạn sự khởi đầu nan", những thất bại này không làm SCE Studios Japan – xưởng game đảm nhận việc phát triển sêri này chùn bước. Trái lại, Siren Blood Curse (tên tại Nhật là Siren New Translation) phiên bản mới nhất của loạt game kinh dị trên tiếp tục ra đời, mà lần này là trên mảnh đất giàu tiềm năng PS3, không ngoài tham vọng giành lại thiện cảm từ phía người hâm mộ đồng thời tạo nên diện mạo mới cho loạt game này.

Cốt truyện ly kỳ

Câu chuyện được bắt đầu vào ngày 3/08/2007, khi một nhóm phóng viên của đài truyền hình Mỹ đến Nhật Bản để điều tra và thu thập thông tin về ngôi làng bí ẩn mang tên Hanuda. Có nhiều lời đồn đại cho rằng nơi đây từng tồn tại nhiều tập tục cổ hủ, man rợ và phi nhân. Điều đáng chú ý là ngôi làng này đã cắt đứt với thế giới bên ngoài từ 30 năm nay. Đây cũng

SIREN: BLOOD CURSE	
PHÁT HÀNH	
Sony Computer Entertainment	
PHÁT TRIỂN	
SCE Studios Japan	
THỂ LOẠI	
Phiêu lưu/Kinh dị	
NGÀY PHÁT HÀNH	24/07/2008
ESRB	Mature

là nguyên nhân chính khiến nhóm phóng viên trên có mặt tại đây và sự tò mò đã vô tình đưa họ vào cuộc phiêu lưu nguy hiểm, mãi ám ảnh họ...

Gameplay độc đáo

Điểm làm nên sự độc đáo của Blood Curse (BC) khi so sánh với nhiều game kinh dị trước đây chính là việc buộc người chơi phải tự xâu chuỗi toàn bộ câu chuyện thông qua 12 chương lớn khác nhau. Điều thú vị là mỗi chương sẽ đưa người chơi cảm nhận câu chuyện dưới góc nhìn của tám nhân vật khác nhau. Và ứng với mỗi chương, nhà sản xuất đã khéo léo sắp đặt người chơi giải quyết nhiều tình huống giả định, thật ảo đan xen và chỉ đến khi đi đến những chương cuối của trò chơi, mọi lời giải đáp mới dần được sáng tỏ. Điểm khó đụng hàng khác của BC là kết thúc mỗi chương, game sẽ vắn tắt nội dung chương tiếp theo thông qua những cảnh quay, tình huống hấp dẫn nhất để người chơi có cảm giác họ như đang thưởng thức một sêri phim truyền hình nhiều tập, đầy đủ các sắc thái khác nhau. Những đặc điểm khó đụng hàng trên đã làm cho BC cuốn hút lạ thường.

Như đã đề cập, toàn bộ diễn tiến cuộc phiêu lưu của BC sẽ được mô tả thông qua tám nhân vật của trò chơi (bạn sẽ điều khiển được bảy người ngoại trừ Miyako). Mỗi nhân vật có tính cách, sở trường sở đoản riêng, đòi hỏi người chơi phải vận dụng thật khéo điểm mạnh của họ để có thể kết thúc chuyến phiêu lưu suôn sẻ nhất. Tuy nhiên, ấn tượng và hấp dẫn nhất suốt mạch truyện chính là những trường đoạn phải điều khiển cô bé Bella Monroe, con gái rượu của hai thành viên Sam Monroe và Melissa Gale trong đoàn phóng viên truyền hình. Do là thành viên nhí nhất và tạm thời bị tách khỏi đoàn nên phản ứng duy nhất của cô bé này với các shibito (xác chết trong game) là trốn và chạy. Nơi trú ẩn "ruột" của cô bé chính là hộc tủ, gầm giường… Những lúc như vậy, BC thử thách và đánh sâu vào tâm lý người chơi nhiều nhất. Hẳn bạn cũng hiểu cảm giác hồi hộp bị phát hiện khi chơi trốn tìm. Tuy nhiên, ở đây thứ mà bạn phải đối diện chính là ranh giới sống còn rất mong manh của nhân vật mình điều khiển.

Khác với khái niệm zombie trong Resident Evil, các shibito – xác chết di động trong game không thể tiêu diệt hoàn toàn ngay cả khi bạn dùng súng đạn. Chúng chỉ tạm thời ngủ yên vài phút sau khi bị trúng đòn rồi sau đó có thể tỉnh dậy tiếp tục "tìm mồi". Lúc này, sự bình tĩnh và quyết đoán là những yếu tố chủ chốt để bạn có thể giải quyết các tình huống. Mặt khác, game cung cấp hẳn cho người chơi chức năng "sight jacking", đây là hệ thống bắt và dò tầm mắt của các shibito trong khu vực mà bạn đặt chân tới. Khi kích hoạt chức năng này (phím mặc định là L2), màn hình chơi sẽ được chia làm hai phần: màn hình điều khiển nhân vật và màn hình khung cảnh mà shibito (bị sight jacking) đang nhìn. Ngoài chức năng này ra, bạn còn có thể đánh lạc hướng hoặc thu hút sự chú ý của các shibito bằng cách hú, gọi chúng. Nếu kết hợp tốt những tính năng trên thật thuần thục bạn có thể giảm thiểu được những vụ chạm trán không đáng có và kết thúc công việc được giao nhẹ nhàng hơn.

ƯU
- Nhiều ý tưởng mới độc đáo.
- Hiệu ứng âm thanh xuất sắc.

KHUYẾT
- Camera còn quá nhiều bất cập.
- Cử động của nhân vật còn gượng gạo và chưa thật.
- Màn chơi lặp lại nhiều.

Ưu khuyết đan xen

Mới lạ và hấp dẫn hơn khá nhiều so với các bản game cũ nhưng không thể phủ nhận BC vẫn còn khá nhiều "hạt sạn" gây ảnh hưởng không nhỏ đến quá trình thưởng thức trò chơi. Đầu tiên, góc quay camera xoay trở khá chậm, khi thì lệch vị trí trung tâm, khi lại bám quá sát nhân vật nên việc quan sát diễn biến cảnh chơi rất khó khăn; với một game đòi hỏi phải xử lý tình huống nhanh và khéo léo như BC thì đây thực sự là thảm hoạ. Để bù đắp khiếm khuyết này, nhà sản xuất đã cho người chơi thêm tuỳ chọn khác là chuyển sang góc nhìn thứ nhất (kích hoạt phím analog), để bạn có thể dò tìm các đồ vật theo yêu cầu của game tiện lợi hơn. Nhưng đây chỉ là giải pháp mang tính chất tạm thời và chưa thực sự thuyết phục.

Có lẽ khuyến khích người chơi sử dụng "tẩu kế" là chính nên yếu tố chiến đấu trong BC chưa tạo cảm giác thật lắm. Mặc dù nhà sản xuất đã che đậy khuyết điểm trên bằng việc tích hợp chức năng cảm ứng vào khá nhiều tình huống nhưng do thao tác thể hiện của nhân vật khá khô cứng và động tác còn thiếu dứt khoát đã khiến nỗ lực này chỉ như muối bỏ biển. Điểm đáng phàn nàn khác là cảnh chơi trong game không nhiều, quanh đi quẩn lại chỉ vài cảnh chính tạo nên cảm giác đơn điệu. Tuy nhiên, không thể phủ nhận việc sử dụng tông màu tối để tạo nên không gian tĩnh mịch, u ám của làng Hanuda đã được đội ngũ thiết kế thực hiện có hồn, sinh động và đạt được hiệu quả nhất định, đặc biệt tạo được cảm giác cô đơn, lạc lõng giữa một không gian nặng nề, tràn ngập nỗi sợ hãi.

Góp phần không nhỏ cho thành công của BC lần này còn phải kể đến hiệu ứng âm thanh cực kỳ xuất sắc. Đặc biệt là tiếng nhịp tim và âm thanh não nề thi thoảng xen vào những cảnh chơi khiến nhiều game thủ không khỏi rùng mình khi thưởng thức. Chất lượng lồng tiếng cũng rất hoàn hảo nhờ bám sát và gột tả thành công nội tâm từng nhân vật.

Có thể nói BC đã đưa ra nhiều ý tưởng mới cho dòng game kinh dị rất ăn khách này. Mặt khác, với giá trị chơi lại khá cao nên BC chắc chắn sẽ là lựa chọn không thể thiếu cho các game thủ PS3.

KIM NGÂN

BẠN BIẾT KHÔNG?

- Sau khi phiên bản Siren đầu tiên ra đời, một bộ phim phỏng theo trò chơi có tên Forbidden Siren do đạo diễn Yukihiko Tsutsumi cũng được ra đời. Phim quy tụ khá nhiều diễn viên nổi tiếng như Yui Ichikawa, Leo Morimoto, Naoki Tanaka, Hiroshi Abe. Điều thú vị là ngày ra mắt bộ phim (09/02/2006) trùng hợp với ngày ra mắt phiên bản thứ 2 của trò chơi – Forbidden Siren 2.
- Ngoài cha đẻ của loạt game Silent Hill - Keiichiro Toyama, Siren còn có sự tham gia của hai thành viên khác từng góp mặt trong các dự án Silent Hill là Naoko Sato và Isao Takahashi nên hai dòng game này có nhiều nét tương đồng như bối cảnh thường có sương mù, bệnh viện...
- Siren Blood Curse là một trong số ít game lớn mà người chơi có thể mua qua dịch vụ PlayStation Network. Game sẽ được bán thành từng pack – mỗi pack gồm 3 chương. Tất nhiên, nếu mua trọn gói bạn sẽ được ưu đãi hơn về giá.

ƯU

- Một số nét mới trong cách chơi xoay quanh chất Nectar.

KHUYẾT

- Đồ họa xấu và có nhiều lỗi.
- Cách chơi mờ nhạt.
- Nhiều chế độ chơi nhưng không phần nào thực sự hấp dẫn.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

HAZE

ẢO ẢNH NHẠT NHÒA

Năm 2048, các tập đoàn quân sự tư nhân thay thế hoàn toàn quân đội chính quy ở mọi chiến trường. Mantel Global Industries, lớn mạnh nhất lúc đó với quân át chủ bài Nectar, một thứ "thần dược" do họ nghiên cứu phát triển. Shane Carpenter, chàng trai trẻ nhiều hoài bão, gia nhập Mantel để thực hiện những sứ mạng nguy hiểm nhưng cao cả như tập đoàn này vẫn quảng cáo. Trong nhiệm vụ đầu tiên, Shane được đưa đến một lãnh thổ hư cấu thuộc Nam Mỹ để chiến đấu với phiến quân The Promised Hand. Sau nhiều biến cố, anh khám phá được Nectar chính là chất gây ảo giác, biến chiến binh thành những cỗ máy hủy diệt vô cảm. Rời bỏ Mantel, Shane sát cánh với The Promised Hand. Đó là nội dung chính của Haze, game FPS độc quyền cho PS3 do Free Radical Design phát triển - hãng đã từng rất thành công qua loạt game TimeSplitters. Cộng thêm chiến dịch lăng xê khá ồn ào khiến trò chơi rất "nóng" từ khi chưa chính thức ra mắt.

Tuy nhiên, Haze đã liên tiếp gây bất ngờ nhưng không phải theo hướng game thủ mong đợi. Chất lượng đồ họa còn tệ hơn cả bản demo - hình ảnh bị nhòe rất khó chịu; chuyển động nhân vật thô cứng, nét mặt vô cảm, cảnh nền nhiều chỗ bị "bể hình" v.v.

Hy vọng vào gameplay có chiều sâu cũng nhanh chóng phá sản. Công bằng mà nói, Haze cũng đem đến những nét mới lạ trong cách chơi xoay quanh yếu tố chủ đạo là chất Nectar. Ở nửa đầu trò chơi, bạn điều khiển nhân vật Shane khi còn thuộc tập đoàn Mantel với một thiết bị đặc biệt sau lưng nhằm kiểm soát lượng Nectar đưa vào cơ thể. Người chơi chỉ cần giữ cò L2 để bơm một lượng Nectar nhằm có được những tính năng đặc biệt: cho phép dễ phát hiện đối phương hơn; Nectar Focus và Nectar Foresight giúp tăng tầm nhìn khi ngắm bắn và phát hiện các cạm bẫy. Cuối cùng là Melee Blast giúp tăng sức khỏe cơ bắp. Ngoài ra Nectar còn giúp tăng khả năng phòng thủ và hồi phục. Người chơi chỉ có thể mang theo tối đa 6 liều Nectar, nếu lỡ xài hết thì có thể "mượn tạm" đồng đội hoặc chờ một thời gian ngắn để phục hồi. Tuy nhiên, nếu bơm quá liều hoặc bị tấn công vào bộ phận kiểm soát thì bạn sẽ rơi vào tình trạng "sốc" (overdose), không kiểm soát được hành động của bản thân; điểm yếu chí tử mà kẻ địch cố khai thác.

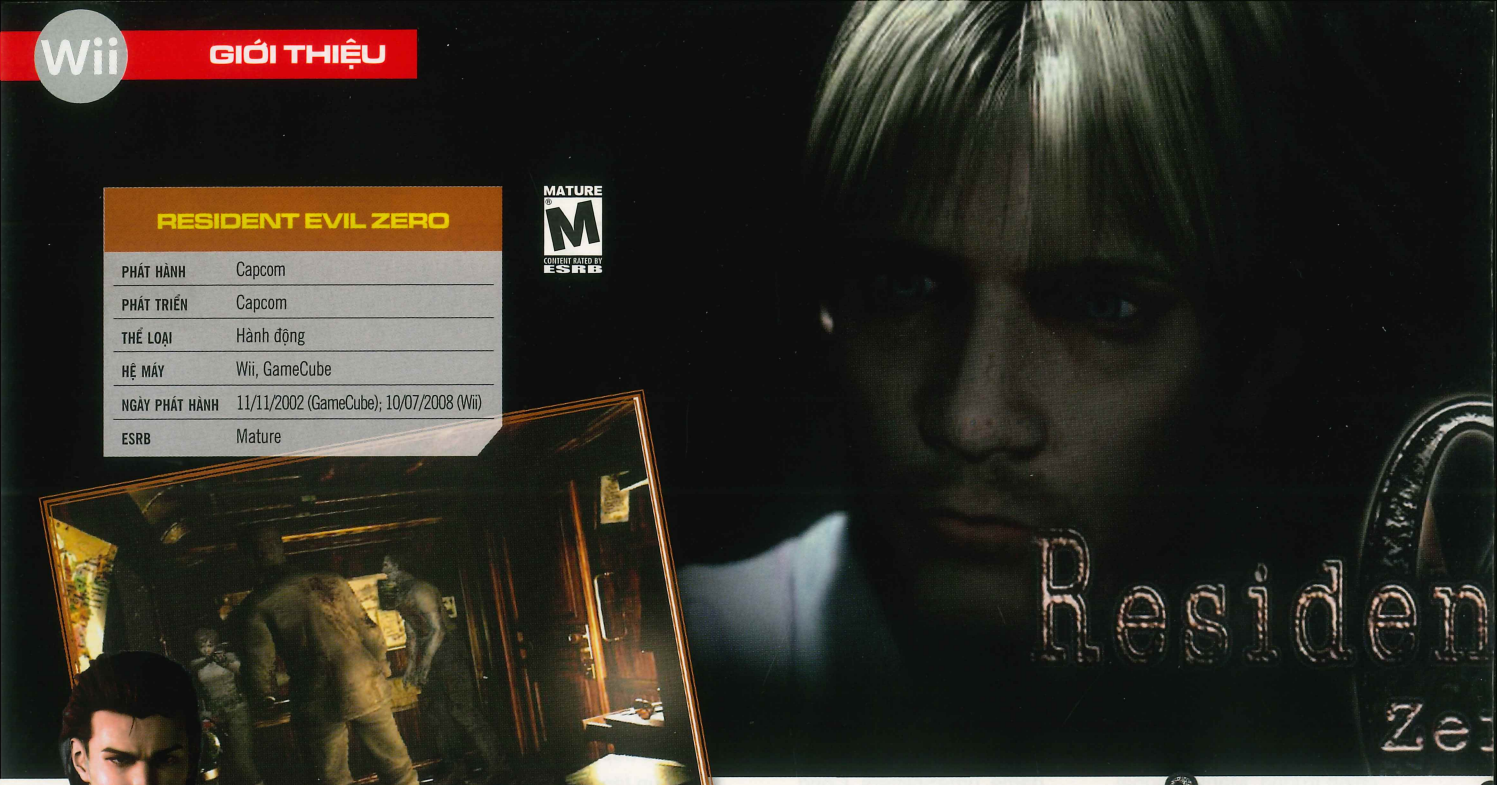
Tuy có nhiều nét mới nhưng cách thiết kế chưa đủ độ "chín" đã làm cho game trở nên nhàm chán. Các màn đấu súng cứ nhàn nhạt! Tính năng thu nhặt đạn từ những khẩu súng đối phương vô cùng phi lý. Vũ khí uy lực nhất của phiến quân lại chính là những thứ thô sơ nhất. Đối phó với chiến binh Mantel trang bị giáp hạng nặng lại có một cách rất dễ dàng để hạ là phóng dao vào bất cứ bộ phận cơ thể nào của hắn; đồng đội máy khá vô dụng.

Game còn có chế độ chơi co-op 2 người chia đôi màn hình (split-screen) hoặc co-op hỗ trợ tối đa 4 người qua LAN hoặc online theo cốt truyện. Người chơi khác có thể gia nhập lúc nào cũng được và máy sẽ chuyển sang "thế vai" nếu họ thoát ra. Điểm khác biệt so với chơi đơn là nếu người chơi bị trúng đạn, họ không chết ngay mà có khoảng thời gian chờ đồng đội hồi sức (tương tự Army of Two). Tuy lối chơi co-op đem tới chút ít phấn khích nhưng lại gây nhiều vấn đề khá bực mình khi có nhiều tay chơi gia nhập chỉ để phá người khác (game cho phép tấn công cả đồng đội). Chế độ multiplayer hỗ trợ tối đa 16 người.

Không gì có thể cứu vãn cho thất bại của Haze. Thật đáng tiếc cho Free Radical Design!

NGUYÊN QUÂN

HAZE	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Free Radical Design
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	20/05/2008
ESRB	Mature



RESIDENT EVIL ZERO	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii, GameCube
NGÀY PHÁT HÀNH	11/11/2002 (GameCube); 10/07/2008 (Wii)
ESRB	Mature

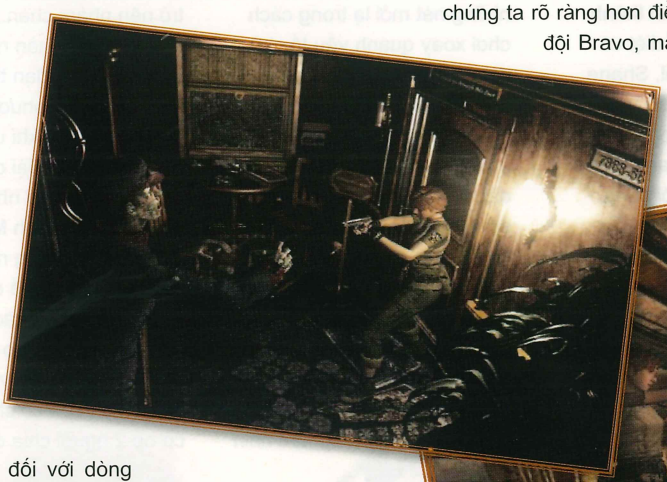
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

GIẢI MÃ

Toàn bộ loạt game danh tiếng Resident Evil của Capcom, có lẽ phiên bản Resident Evil Zero (RE 0) là ít được các game thủ biết đến nhất, do từ khi ra đời năm 2002 cho đến gần đây, game vẫn chỉ độc quyền cho hệ máy ít người chơi GameCube. Nhận ra bất lợi này, Capcom đã quyết định chuyển tựa game lên hệ máy Wii, vốn có lượng người chơi đông đảo nhất trong thế hệ console mới.

Việc làm trên của Capcom đáng hoan nghênh, nhưng nếu suy xét kỹ thì… hơi kỳ quặc. Thứ nhất, hiện tại phiên bản RE 0 cho Wii chỉ mới xuất hiện tại Nhật Bản, với cái tên dành riêng cho thị trường này là Biohazard 0. Lý do thứ hai, kỳ lạ hơn, là phiên bản Wii hoàn toàn không có bất cứ một sự thay đổi nào so với bản GameCube trước đó, ngoại trừ việc hỗ trợ điều khiển bằng Wii Remote và Nunchuk (bạn đừng vội mừng, không có cảm ứng đâu nhé!). Vì vậy, nhiều game thủ có thể thắc mắc, hình như việc chuyển RE 0 lên Wii là… hơi bị thừa vì ai cũng biết, máy Wii hoàn toàn chơi tốt các game dành cho GameCube.

Tuy nhiên, đối với các game thủ Việt Nam, việc xuất hiện của phiên bản Wii này không hẳn là thừa. Vì xét cho cùng, không phải game thủ chơi Wii nào cũng có sẵn tay cầm cùng thẻ nhớ máy GameCube để có thể chơi được RE 0 bản GameCube. Và đối với dòng game huyền thoại này, việc bỏ qua một phiên bản rất quan trọng và hấp dẫn như RE 0 là một việc cực kỳ đáng tiếc, khi game lý giải cho chúng ta một sự kiện quan trọng: vì sao tòa biệt thự Spencer trong RE 1 lại đầy rẫy những thây ma nhiễm T-Virus chết chóc.



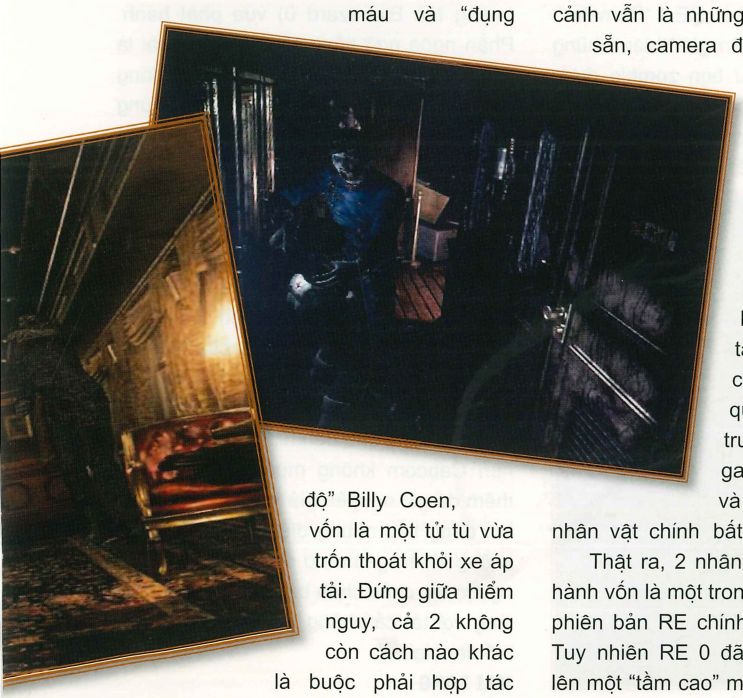
REBECCA CHAMBERS ĐÃ LÀM GÌ TRƯỚC SỰ KIỆN RE 1?

Chắc các fan của dòng game còn nhớ, trong phiên bản RE 1, đội Alpha thuộc lực lượng đặc nhiệm S.T.A.R.S. của thành phố Raccoon lên đường giải cứu đội Bravo gặp nạn tại vùng núi Arklay, trong nhiệm vụ điều tra những vụ án mạng bí ẩn tại đây. Đúng như tên gọi, câu chuyện của RE 0 diễn ra ngay trước sự kiện trong RE 1 và lý giải cho chúng ta rõ ràng hơn điều gì đã xảy ra với đội Bravo, mà cụ thể hơn là cô nàng Rebecca Chambers, trước khi được Chris

Ã BÍ ẨN

Redfield, Jill Valentine và Barry Burton của đội Alpha giải cứu trong RE 1.

Trên đường đi, chiếc trực thăng của đội Bravo đột nhiên bị hỏng và cả đội phải đáp khẩn cấp xuống khu rừng. Toàn đội Bravo chia nhau thám hiểm khu vực xung quanh. Lúc này, chúng ta sẽ theo chân Rebecca tìm đến một chiếc xe lửa đang dừng lại giữa rừng. Tại đây, cô bị tấn công bởi các hành khách đã biến thành lũ zombie khát máu và "dụng



độ" Billy Coen, vốn là một tử tù vừa trốn thoát khỏi xe áp tải. Đứng giữa hiểm nguy, cả 2 không còn cách nào khác là buộc phải hợp tác cùng nhau. Trong quá trình thám hiểm, Rebecca và Billy đặt chân đến một khu nghiên cứu và huấn luyện bí mật của Umbrella. Tại đây, 2 người lần lượt khám phá ra nhiều điều bí ẩn xung quanh tập đoàn hóa chất này, để rồi phải đương đầu với James Marcus, người từng là chỉ huy tại đây, vốn đã bị ám sát bởi chính những kẻ từng là đồng nghiệp, nay hồi sinh và tìm cách báo thù…

LỐI CHƠI PHỐI HỢP MỚI LẠ

Trong những phút đầu tiên nhập cuộc, bạn sẽ nhanh chóng nhận ra phong cách của RE 0 vẫn trung thành với những chuẩn mực truyền thống của dòng game. Khung cảnh vẫn là những hình ảnh tĩnh dựng sẵn, camera đặt cố định và nhân vật di chuyển từ phòng này sang phòng khác thông qua những đoạn loading "ngụy trang" bằng các cảnh mở và đóng cửa. Chỉ đến khi Rebecca gặp được Billy và đồng ý hợp tác cùng anh chàng, chúng ta mới được làm quen với lối chơi đặc trưng xuyên suốt của game: điều khiển chung và chuyển đổi giữa 2 nhân vật chính bất kỳ lúc nào.

Thật ra, 2 nhân vật chính cùng song hành vốn là một trong những đặc điểm mà phiên bản RE chính thống nào cũng có. Tuy nhiên RE 0 đã nâng tính năng này lên một "tầm cao" mới khi cho phép người chơi chuyển đổi giữa 2 nhân vật bất kỳ lúc nào chỉ bằng một thao tác nhấn phím. Khi Rebecca và Billy đi chung, bạn sẽ điều khiển một người, người kia tạm thời sẽ do máy "đảm trách" và bạn có thể ra lệnh cho người đó hoặc là đi theo sát bên, hoặc là đứng tại chỗ và chờ. Ngoài ra, bạn cũng có thể yêu cầu đồng đội máy này bắn yểm trợ trong chiến đấu hoặc không làm gì cả, để một mình bạn "xử lý". Điều này rất quan trọng vì bạn sẽ phải chia sẻ lượng đạn dược thu thập được trong game (vốn chẳng nhiều nhặn gì!) cho cả 2 nhân vật, vì không phải lúc nào họ cũng có thể "kè kè bên nhau". Chưa hết, khi hiện diện cả 2 người, game hay có xu hướng cho các kẻ thù xuất hiện ở cả 2 phía, nên trong trường hợp nguy cấp, bạn có thể điều khiển "nóng" nhân vật máy di chuyển tránh né thông qua cần analog C (trên

tay cầm GameCube) hay cụm phím D-Pad (trên Wii Remote).

Cũng do lối chơi phối hợp đồng đội đặc thù này mà RE 0 có một số điểm khác biệt so với truyền thống dòng game. Đáng kể nhất là việc quản lý vật dụng. Trong RE 0, bạn sẽ không còn thấy những chiếc rương chứa đồ liên thông nhau. Hơn nữa, khả năng cất giữ vật dụng của cả 2 nhân vật lại khá hạn chế, mỗi người chỉ có 6 ô (thậm chí những loại vũ khí lớn như súng Shotgun hay phóng lựu đã chiếm đến 2 ô). Vì vậy, giải pháp cho vấn đề này là game cho phép bạn bỏ lại những món đồ tạm thời không cần dùng đến, để khi cần có thể quay lại lấy sau.

Để tiện quản lý, khi bạn bỏ lại món đồ nào, bản đồ của game sẽ hiển thị vị trí của món đồ ấy, giúp dễ dàng tìm lại. Thế nhưng, không phải bạn muốn bỏ lại bao nhiêu món đồ trong một căn phòng là bỏ đâu nhé! Mỗi căn phòng chỉ chứa một số lượng đồ vật nhất định, và khi đã đầy, bạn phải đi qua phòng khác để giải quyết "kho hàng" ứ đọng của mình. Tóm lại, khi chơi RE 0, bạn sẽ thấy mình cứ phải thường xuyên chạy đi chạy lại giữa các phòng, trong đầu thì suy đi tính lại xem nên đem theo những món đồ nào.

Đặc tính thứ 2 của lối chơi phối hợp là cả 2 nhân vật chính có những kỹ năng rất khác nhau, bắt buộc bạn phải thay đổi qua lại liên tục, tùy tình huống. Trong 2 người, chỉ có Rebecca, vốn là quân y, có thể pha trộn các dược thảo chữa thương, cùng với thân hình nhỏ nhắn nên dễ len lỏi vào những chỗ chật hẹp. Trong khi đó, Billy có ưu điểm là khoẻ hơn nên sức chịu đựng tấn công cao hơn cũng như có thể giải quyết những câu đố đòi hỏi đến sức mạnh. Ngoài ra, anh chàng này có một chiếc bật lửa, vốn là một vật không thể thiếu trong các câu đố liên quan đến lửa mà trong bất kỳ phiên bản RE nào chúng ta cũng thấy.

Có thể nói, các câu đố xuyên suốt trong game đã được Capcom thiết kế rất tốt và cân bằng: nhiều lúc cần cả 2 nhân vật đi chung, lúc thì bắt buộc 2 người phải tách ra mới có thể giải quyết được. Sự hiện diện và chuyển đổi liên tục giữa 2 nhân vật chính cũng khiến lối chơi mới lạ hơn, có chiều sâu hơn khi luôn buộc bạn phải động não.

KHÔNG THỂ THIẾU NHỮNG NÉT QUEN THUỘC HẤP DẪN

Là một "thành viên" trong "gia đình" Resident Evil nên kẻ thù chính của RE 0 không ai khác hơn là lũ zombie kinh tởm. Tuy nhiên, lần này zombie không có khả năng hồi sinh và tiến hóa thành những tên quái Crimson Head, từng khiến nhiều người chơi "nổi da gà" trong bản RE 1 "Remake". RE 0 cũng không quên giới thiệu những loại quái vật mới như bọn zombie được kết hợp từ những… con đỉa, bọn khỉ hung hăng do nhiễm T-Virus hay những loài vật đột biến như bò cạp, rết, bọ cánh cứng hay ếch, to gấp… trăm lần bình thường gây nhiều thử thách gay cấn, thú vị cho người chơi mỗi khi đối đầu.

ƯU ĐIỂM

- Lối chơi phối hợp 2 người lần đầu tiên xuất hiện, làm tăng tính thử thách và mới mẻ.
- Hình ảnh và âm thanh xuất sắc, đậm chất kinh dị.
- Lý giải những sự kiện bí ẩn trước khi xảy ra Resident Evil 1.

KHUYẾT ĐIỂM

- Bản Wii "y hệt" bản GameCube và chỉ có bản tiếng Nhật.
- Điều khiển bằng Analog không thuận tiện bằng D-pad.

Cơ chế đồ họa của RE 0 hoàn toàn giống với RE 1 "Remake" (phiên bản được làm dành riêng cho GameCube). Tuy game không ứng dụng môi trường 3D như RE Code Veronica hay RE 4 nhưng các phong cảnh 2D dựng sẵn của game chắc chắn sẽ làm bạn trầm trồ bởi sự chi tiết và cực kỳ giống thật. Các nhân vật 3D cũng được thiết kế rất 'tròn trịa" cùng với những cử động, diễn hoạt rất mềm mại, uyển chuyển. Mảng âm thanh thì cũng như mọi khi, không thể nào chê bai được tài năng của Capcom vì chỉ cần nghe những bản nhạc rầu rĩ, thê lương của game, không cần nhìn lên những diễn biến trên màn hình cũng đã đủ khiến bạn "nổi gai ốc".

Thế nhưng, như đã nói ở phần đầu, nếu bạn đã từng thưởng thức RE 0 trên GameCube trước kia rồi thì chẳng có lý do gì để bạn chơi lại phiên bản dành cho Wii (mang tên Biohazard 0) vừa phát hành. Phần ngôn ngữ tiếng Nhật không phải là cản trở lớn vì chỉ xuất hiện ở những dòng phụ đề, chú thích; mà cái chính là chúng ta chẳng "đào" đâu ra sự khác biệt giữa phiên bản Wii và GameCube. Có chăng là sự thay đổi cách điều khiển, nhưng thực ra chơi game bằng tay cầm GameCube vẫn là "thượng sách" với vị trí các phím bấm thuận tiện, di chuyển nhân vật bằng D-pad dễ dàng và linh hoạt hơn nhiều so với cần analog trên tay cầm Nunchuk của Wii.

Có thể phiên bản RE 0 trên GameCube đã thể hiện xuất sắc tất cả các mặt nội dung, lối chơi cho đến hình ảnh âm thanh nên Capcom không muốn chỉnh sửa gì thêm để giữ nguyên giá trị cho game. Tuy hơi đáng tiếc nhưng điều này hoàn toàn không khiến game dở đi chút xíu nào mà ngược lại, chắc chắn bạn sẽ cảm thấy hài lòng với tất cả những giá trị mà RE 0 có thể đem lại.

MAI LONG

戦国 BASARA X CROSS

Chiến quốc lãnh chúa X

Tuy không thật sự thành công tại đất Mỹ nhưng tại quê nhà Nhật Bản, loạt game Sengoku Basara của Capcom tương đối thành công khi liên tiếp cả ba phiên bản Segoku Basara 1, 2, Segoku Basara Heroes đều lọt vào danh sách game bán chạy nhất nhiều tuần liền. Thừa thắng xông lên, Sengoku Basara X (SBX) – một "spin-off" (phụ bản) của loạt game này được Capcom phối hợp cùng Arc System Work cho ra đời trên cả hai hệ là game thùng (Arcade) và PS2.

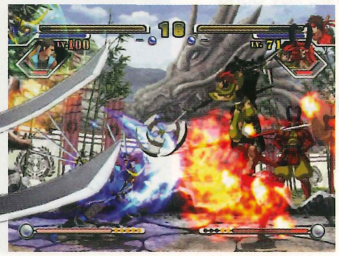
Khác với các bản game trước vốn là game hành động pha yếu tố nhập vai, SBX là game đối kháng 2D tương tự Guity Gear X, Samurai Shodown trước đây. Game quy tụ 12 đấu sĩ nổi tiếng từ các bản game trước như độc nhãn long Date Masamune, đại tướng quân lừng danh Nobunaga Oda. Đó là còn chưa kể dàn nhân vật hỗ trợ xôm tụ không kém như bộ đôi Shingen Takeda và Sasuke Sarutobi của Yukimura Sanada, Kasuga của Kenshin Uesugi… sẽ tiếp sức cho người chơi hoặc cùng thực hiện những chiêu liên hoàn uy lực.

Cơ bản cách chơi của SBX không khác mấy các game song đấu 2D trước đây. Nhiệm vụ của bạn là kết hợp các phím tấn công, mạnh, nhẹ, đỡ đòn để thực hiện các đòn liên hoàn khác nhau nhằm áp đảo, làm cạn kiệt thanh sức khoẻ của đối phương. Nét mới của SBX nằm ở hệ thống Engun. Trong mỗi trận đấu, một biểu kế màu xanh được đặt dưới thanh sức khoẻ của các nhân vật, ghi nhận khả năng ra, dính đòn… của nhân vật mà bạn điều khiển để đánh giá và thể hiện bằng số (1-100). Dựa vào cấp độ của Engun mà sát thương do nhân vật bạn điều khiển khi thực hiện tuyệt chiêu ngày càng cao. Do tốc độ các trận đấu diễn ra chớp nhoáng nên nếu biết điều chỉnh và sử dụng các Engun này đúng cách bạn có thể đảo ngược tình thế trận đấu rất nhanh. Tất nhiên, nếu chưa thuần thục cách sử dụng Engun bạn có thể mài dũa tay nghề tại phần luyện tập mà game cung cấp.

Do là game ăn theo và xuất hiện trên hệ máy vốn đã có tuổi như PS2 nên SBX chỉ tích hợp những mục chơi cơ bản như Arcade, Challenge… mà không có chức năng chơi trực tuyến vốn đang thịnh ở nhiều game đỉnh hiện nay. Mặt khác, có lẽ do để bảo đảm theo đúng yếu tố lịch sử nên cách xây dựng các nhân vật trong game thiếu tính cân bằng. Điển hình như nhân vật Maeda Keiji có quá nhiều điểm vượt trội khi so sánh với các nhân vật khác từ cách thức ra đòn, tốc độ, sát thương.

Hình ảnh và âm thanh của SBX khá ổn xét trên mặt bằng chung các game đối kháng 2D hiện nay. Phông nền, phục trang, cử chỉ điệu bộ của các nhân vật, âm lồng tiếng, mô phỏng đều được thể hiện rất sống động và nêu bật được cá tính của họ. Tuy chưa chín mùi do còn thiếu sót trong việc bảo đảm tính cân bằng giữa các nhân vật, nhưng SBX là game đối kháng tạm chấp nhận trong thời buổi game PS2 tương đối hạn như hiện nay.

NGỌC KHUÊ



SENGOKU BASARA X

PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Arc System Works
THỂ LOẠI	Đối kháng
HỆ MÁY	PS2
NGÀY PHÁT HÀNH	26/06/2008
ESRB	Đang chờ đánh giá

ƯU

- Hình ảnh và âm thanh thể hiện khá đạt.

KHUYẾT

- Tính cân bằng giữa các nhân vật chưa cao.
- Quá ít mục chơi.

Truyền Thuyết Tinh Thạch

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

FINAL FANTASY IV	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Matrix Software
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	22/07/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Nintendo DS

"Tái bản một game kinh điển trên hệ máy mới là một thử thách, nhất là khi mạo hiểm thay đổi diện mạo của game. Thành công hay thất bại chỉ cách nhau một lần ranh mong manh. Thật may Final Fantasy IV cho máy NDS đã mang lại cho người chơi một game hấp dẫn."

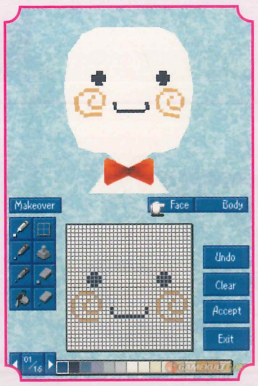
Final Fantasy từ lâu đã là một trong những thương hiệu "gà đẻ trứng vàng" của Square Enix. Song song với việc phát triển tiếp những phiên bản mới, ông lớn Nhật Bản này cũng khai thác tối đa thương hiệu bằng các phiên bản phụ (spin-off) cũng như tái bản (remake) trên nhiều hệ máy khác nhau. Một trong những game thuộc hàng kinh điển của dòng game này là Final Fantasy IV (FFIV). Kể từ sau phiên bản đầu tiên phát hành trên hệ máy SNES năm 1991, cho đến nay đã có 6 tái bản khác nhau xuất hiện trên các hệ máy SNES, WonderSwan Color, PlayStation và GBA; tổng số bản game bán ra gần 3 triệu bản. Square Enix lại tiếp tục tung ra tái bản thứ 7 cho máy NDS. Điểm đặc biệt là phiên bản FF IV lần này sẽ được cải thiện rõ rệt về diện mạo với âm thanh mới, đồ họa 3D và một số cải tiến cách chơi. Trọng trách phát triển tiếp tục trao cho Matrix Software, hãng đã từng thành công với tái bản FF III trên NDS.

Tiếp nối truyền thuyết Tinh thạch

Ở thời điểm phát triển FF IV năm 1991, những thành công trong việc xây dựng cốt truyện xoay quanh truyền thuyết về những viên tinh thạch (Crystal) ở các phiên bản trước vẫn còn ảnh hưởng mạnh mẽ lên SquareSoft nên họ tiếp tục sử dụng mô-típ này để xây dựng câu chuyện trong game. Tuy nhiên, lần này Square đã khéo léo xây dựng nội dung có chiều sâu hơn hẳn với đầy đủ các cung bậc tình cảm: yêu, ghét, hy sinh, phản bội và tha thứ. Câu chuyện bắt đầu khi nhân vật thần bí Golbez dựa vào tà thuật khống chế King Baron nhằm lợi dụng sức mạnh quân sự của nước này để tấn công các nước láng giềng hòng chiếm lấy 4 viên quang tinh thạch (Light Crystal) là Water, Fire, Wind và Earth Crystal. Golbez còn tấn công vương quốc dưới lòng đất để chiếm 4 viên dạ tinh thạch (Dark Crystal) tương ứng. Mục tiêu của hắn là sử dụng quyền năng của 8 viên tinh thạch để điều khiển được sức mạnh tối thượng của tòa tháp Tower of Babil nhằm thôn tính cả thế giới. Nhân vật chính Cecil, vốn là chỉ huy hạm đội bay Red Wings lừng danh của vương quốc Baron, sớm nhận ra sự tàn bạo của kế hoạch này nên đã rời bỏ hàng ngũ để cùng những người bạn đồng chí hướng quyết tâm chống lại. Hơn thế nữa họ còn phát hiện được tất cả chỉ là những con rối trong tay Zemus, một người Lunarian – chủng tộc từng có một nền văn minh rực rỡ trên Mặt Trăng, đang muốn tiêu diệt mọi sự sống trên Trái Đất.

Diện mạo mới mẻ

Cũng như phiên bản FF III, Square Enix đã xây dựng lại hoàn toàn đồ họa và âm thanh của FF IV; tiếp tục chứng tỏ truyền thống cống hiến những đại diện có phần nghe-nhìn ấn tượng dù xuất hiện trên bất kỳ hệ máy nào. Ngay từ đoạn phim giới thiệu đầu tiên, game đã tạo được ấn tượng rất tốt và càng đi sâu càng thú vị với đồ họa 3-D đẹp mắt, thậm chí còn hơn cả phiên bản FF III trên NDS, trở thành một trong những phiên bản game có đồ họa ấn tượng nhất trên NDS hiện nay. Các nhân vật được thiết kế đẹp mắt với cử động uyển chuyển sinh động; quái vật cũng không hề thua kém các nhân vật. Hiệu ứng đặc biệt từ các phép thuật cũng được thực hiện kỹ lưỡng, nhất là những phép Summon của Rydia. Tính năng màn hình đôi của NDS được tận dụng rất tốt với màn hình dưới dành riêng cho hiển thị bản đồ khi di chuyển hoặc các chỉ số và trạng thái của các nhân vật trong các trận chiến giúp bạn dễ quan sát và ra quyết định hơn.



Bạn có biết?

- Sau khi hoàn thành FF III (1990), SquareSoft lên kế hoạch phát triển cùng lúc 2 phiên bản FF - FF IV cho NES và FF V cho SNES. Thông tin về 2 phiên bản này đã xuất hiện trên một số tạp chí game lúc đó. Tuy nhiên do những hạn chế về tài chính và nhân lực nên SquareSoft chỉ tiếp tục phát triển phiên bản SNES. Tựa game được dự tính là FF V được đổi thành FF IV và trở thành phiên bản được biết đến hôm nay.
- FF IV được xem là một game kinh điển do đã đặt ra nhiều chuẩn mực mà các game nhập vai Nhật Bản (JRPG) sau này tuân theo; ví dụ xây dựng cốt truyện có chiều sâu, giới thiệu hệ thống chiến đấu ATB, nền tảng cho nhiều game nhập vai thuộc dòng Final Fantasy và các sê-ri game khác của Square Enix sau này.
- Đầu năm 2008, Square Enix đã cho ra mắt phiên bản tiếp theo của FF IV mang tên FF IV the After: Return of the Moon, được phát triển riêng cho ĐTDD NTT DoCoMo FOMA 903i ở thị trường Nhật Bản. Câu chuyện xoay quanh Ceodore, con trai của Cecil và Rosa, lấy bối cảnh 17 năm sau các sự kiện trong phiên bản đầu tiên.

Âm thanh cũng cho thấy nỗ lực của hãng phát triển khi biến chất lượng từ MIDI ở phiên bản cổ điển trở thành những giai điệu sống động trong phiên bản này. Các bản nhạc "Theme of Love", 'Battle with the Four Friends" hay "The Final Battle" tạo được ấn tượng rất tốt. Các hiệu ứng âm thanh cũng có chiều sâu hơn, phần lồng tiếng nhân vật tuy chỉ được thực hiện trong các đoạn cắt cảnh nhưng cũng chinh phục người chơi bởi những người được lựa chọn lồng tiếng đều phù hợp, thể hiện đầy đủ các cung bậc cảm xúc của nhân vật. Có thể nói FF IV đã thể hiện một màn trình diễn hình-âm chuẩn mực cho máy NDS.

Cải tiến đáng giá

Có lẽ với khoảng 1-2 giờ đầu chơi game, bạn sẽ cảm nhận FF IV có cách chơi khá giống phiên bản cổ điển. Vẫn là game nhập vai Nhật Bản (JRPG) truyền thống với các trận chiến ngẫu nhiên (random encounter). Độ khó vẫn ở mức khá cao khi càng về sau các quái vật bạn gặp trên đường đi càng mạnh và khoảng cách giữa 2 điểm lưu game khá xa. Game vẫn sử dụng hệ thống job-skill đơn giản, với mỗi nhân vật sẽ được gắn "cứng" với một job nhất định như paladin, ninja, hay summoner mà không thể linh hoạt thay đổi như trong các bản FF sau này. Các nhân vật sẽ dần học thêm được các kỹ năng mới khi tăng level. Các trận chiến vẫn rất hấp dẫn với sự hỗ trợ của hệ thống chiến đấu Active Time Battle (ATB), đặc biệt các con trùm có những điểm yếu mà phải biết khai thác thì bạn mới hạ gục được.

Tuy nhiên, càng lúc bạn sẽ càng phát hiện được những cải tiến tạo ra cách chơi có chiều sâu hơn. Trước hết phải kể đến tính năng Auto-Battle giúp thiết lập chế độ chiến đấu tự động cho các nhân vật cực kỳ hữu dụng nếu bạn biết sử dụng hợp lý và có thể bật hay tắt tính năng này dễ dàng trong trận đấu bằng nút X. Người chơi sẽ chuyển cho máy công việc nhàm chán là lặp đi lặp lại những trận đánh.

Cũng phải kể đến tính năng mới Augment cho phép tùy biến kỹ năng cho nhân vật khá đa dạng. Thông qua các Augment thu thập được trên đường đi, người chơi có thể cho nhân vật thuộc job này học những kỹ năng thuộc về job khác nhất là khi học những Augment có thể hỗ trợ nhau có thể đem lại lợi thế to lớn hơn. Ngoài ra, còn có những Augment hỗ trợ chỉ số cho nhân vật khá tốt như tăng 50% lượng HP hay MP, khá hữu dụng khi về cuối game.

Whyt, một eidolon (linh thần) đặc biệt mà Rydia có thể triệu hồi được, cũng là một cải tiến thú vị. Trong trận đấu nếu được triệu hồi, Whyt sẽ thay Rydia và tự động chiến đấu trong vài lượt. Các chỉ số và kỹ năng của Whyt sẽ tăng dần thông qua 5 mini-game thú vị nhận được từ chú Fat Chocobo tận dụng tính năng cảm ứng của NDS như chọn các con số để thực hiện các phép toán, khoanh các vòng tròn hay ấn và giữ 1 điểm trên màn hình trong thời gian quy định. Bạn cũng có thể sử dụng màn hình cảm ứng làm bàn vẽ để thay đổi gương mặt của Whyt tùy thích. Và cuối cùng, bạn có thể sử dụng chức năng Wi-Fi để tổ chức các cuộc so tài giữa 2 Whyt của 2 người chơi với nhau.

Từng bản đồ nhỏ trong các hang động nếu khám phá hết 100% thì bạn cũng sẽ được thưởng một số vật phẩm có giá trị; nhớ dùng phép Sight nếu bạn muốn liếc sơ trước bản đồ đó. Đối với các hang động khá dài về sau thì tính năng lưu tạm Quicksave hỗ trợ khá đắc lực mỗi khi bạn muốn nghỉ ngơi một chút giữa các trận đánh căng thẳng mà không cần phải nháo nhào chạy đi tìm điểm lưu gần nhất.

Đến với FF IV người chơi sẽ có được hơn 30 giờ thú vị để khám phá thế giới kỳ thú của game. Ngoài ra còn có chế độ New Game + cho phép bạn tiếp tục chơi lại game từ đầu với các chỉ số từ lần hoàn thành game trước. Tiếc rằng do tính chất của game cổ điển nên các nhiệm vụ phụ (side-quest) cũng như trùm ẩn trong game khá ít và không mang tính thử thách cao.

Sống lại game kinh điển

Với đồ họa được thiết kế lại ấn tượng trên nền 3D, FF IV đem lại một cách tiếp cận mới cho những game thủ muốn thưởng thức nhưng không mặn mà lắm với phong cách đồ họa 2D. Còn những fan ruột của dòng game lại có thêm những trải nghiệm mới với tựa game quá quen thuộc này. Một phiên bản remake thành công và hoàn toàn chinh phục được người chơi!

XUÂN QUANG

Mẹo chơi game

Mục Auto-Battle Command trong phần Abilities giúp thiết lập các chiêu thức mà nhân vật sẽ tự động thi triển trong trận đấu hỗ trợ bạn rất nhiều. Đối với các nhân vật thiên về tấn công vật lý như Cecil, Kain, Edge, Yang, Edward hay Cid, bạn nên thiết lập kỹ năng Attack. Các nhân vật thuộc job Back Mage như Tellah, Palom và Rydia, bạn nên thiết lập các phép tấn công Black Magic, riêng Rydia có thể thiết lập kỹ năng Summon rất mạnh. Các nhân vật thuộc lớp White Mage như Porom, Rosa nên thiết lập các phép phục hồi máu White Magic, riêng Rosa có thể thiết lập kỹ năng Pray có thể phục hồi cùng lúc HP và MP. Nhân vật cuối cùng là Fusoya có cả 2 kỹ năng Black và White Magic nên bạn thiết lập tùy theo ý thích. Với đội hình 5 người và hầu như luôn có một White Mage trong đội hình thì bạn không cần phải lo vấn đề phục hồi máu cho các thành viên.

Ưu

- Hình - âm được thiết kế lại ấn tượng.
- Nhiều tính năng mới như Auto-Battle, Augment hữu dụng.
- Hỗ trợ thi đấu Wireless với eidolon Whyt.

Khuyết

- Chưa có nhiều nhiệm vụ phụ và trùm ẩn.
- Các tính năng của máy NDS chưa được vận dụng nhiều.

FINAL FANTASY TACTICS A2

TRUYỀN THUYẾT IVALICE

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

FFTA2 GRIMOIRE OF THE RIFT	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Chiến thuật / Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	24/06/2008
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	NDS

"Bạn yêu thích thể loại chiến thuật-nhập vai, bạn mong muốn có một game hấp dẫn để giải trí với thời lượng đáng kể? FF Tactics A2: Grimoire of the Rift chính là lựa chọn trong thời điểm hiện nay"

Final Fantasy Tactics, tựa game ra mắt năm 1998 đã đưa thương hiệu Final Fantasy (FF) lấn sân sang thể loại chiến thuật – nhập vai (SRPG), và giành được thành công lớn, mở ra một con đường thênh thang cho sêri này. Phiên bản tiếp theo FF Tactics Advance trên máy GBA (2003) lại tiếp tục gây được tiếng vang nhờ hãng phát triển mạnh dạn đưa vào nhiều yếu tố đột phá. Và như đã thành thông lệ 5 năm, mới đây Square Enix cho ra đời FF Tactics A2: Grimoire of the Rift (FFTA2) dành cho máy NDS.

Lạc vào thế giới truyền thuyết

Bạn dự định làm gì khi kết thúc ngày học cuối cùng và bước vào kỳ nghỉ hè? Cắm trại dã ngoại cùng bạn bè hay dành thời gian cho những thú vui như đọc sách, xem phim, chơi game – tất cả đều quá tuyệt. Có lẽ bạn không bao giờ muốn mình gặp phải hoàn cảnh tương tự như Luso Clemens, nhân vật chính của FFTA2. Thay vì được vui chơi như bạn bè thì cậu bị phạt dọn dẹp thư viện do thành tích học tập "í ẹ". Tuy nhiên vận rủi đó lại khởi đầu cho một vận may giúp Luso tham gia vào chuyến phiêu lưu thú vị nhất trong đời cậu. Trong lúc dọn dẹp thư viện, Luso phát hiện một quyển sách cổ và tò mò ghi tên mình vào đó. Ngay lập tức cậu bị đưa vào thế giới truyền thuyết Ivalice khác xa với thế giới thực mà cậu đang sống. Lạc ngay vào giữa một trận chiến, Luso không còn cách nào khác phải gia nhập một nhóm chiến binh và bắt đầu cuộc sống mới mẻ ở

thế giới xa lạ này. Nhiều nhiệm vụ khó khăn đang chờ đón Luso, bằng cách nào cậu có thể khám phá được những bí ẩn xoay quanh mình và quyển sách cổ, cũng như tìm được đường quay về?

Bổ sung mới đáng giá

FFTA2 nối tiếp truyền thống luôn làm mới như Square Enix đã từng thay đổi đáng kể giữa 2 phiên bản FFT và FFTA. Không mạo hiểm thay đổi hoàn toàn cách chơi, hãng giản lược một số yếu tố, giữ lại những điểm cơ bản nhất, thêm những yếu tố mới để đem lại những trải nghiệm thú vị cho người chơi. Do đó FFTA2 vẫn là một game chiến thuật - nhập vai xoay quanh hệ thống job-skill của nhiều chủng tộc và các trận chiến vẫn diễn ra theo lượt (turn-based) trên bản đồ lưới (grid) như FFTA nhưng đã có nhiều nét khác biệt.

Cốt truyện trong FFTA2 cũng tương tự FFTA là không theo mạch tuyến tính mà dựa trên hệ thống nhiệm vụ đồ sộ và bạn có thể thực hiện theo thứ tự tùy thích. Các nhiệm vụ này rất phong phú từ yêu cầu hạ gục một con trùm, đánh thắng clan đối phương đến thu thập vật phẩm trong bản đồ... Có cả những nhiệm vụ cho phép bạn Dispatch, nghĩa là gửi cho một hoặc nhiều thành viên để họ tự thực hiện mà bạn không cần phải nhúng tay vào, điều quan trọng là lựa chọn nhân vật phù hợp. Hệ thống nhiệm vụ của FFTA2 thậm chí còn có phần vượt trội FFTA khi có 400 nhiệm vụ khác nhau để bạn khám phá tương ứng với hơn 70 giờ chơi nếu bạn muốn tìm hiểu mọi ngóc ngách thế giới trong game. Tuy nhiên, liên quan đến cốt truyện chính chỉ có khoảng 20 nhiệm vụ, một con số khá ít nên cốt truyện game hơi nhạt và thiếu chiều sâu hơn so với phiên bản trước.

Song song với hệ thống nhiệm vụ đồ sộ, Square Enix cũng bổ sung một số chủng tộc cùng với job mới để game phong phú hơn. Ngoài 5 chủng tộc có từ bản FFTA (Hume, Bangaa, Nu Mou, Viera và Moogle), game thêm vào 2 chủng tộc mới là Seeq, đã xuất hiện trong FF XII, và Gria, chủng tộc chỉ mang giới tính toàn nữ. Hệ thống job do đó cũng được bổ sung thêm những job mới khá đắt giá. Bên cạnh những job quen thuộc như Ninja, Red Mage hay Assassin, người chơi sẽ có dịp làm quen với những job mới toanh như Parivir (Hume), Cannoner (Bangaa), Arcanist (Nu Mou), Chocobo Knight (Moogle) hay Spellblade (Viera). Ngoài ra, mỗi chủng tộc có 4 job hoàn toàn mới. Hệ thống job đồ sộ này mang lại cho bạn nhiều khả năng tùy biến các nhân vật của mình.

Hệ thống skill (chiêu thức) của các nhân vật vẫn xoay quanh các trang bị mà nhân vật đó đang sử dụng như vũ khí, giáp, nón... thông qua điểm AP đạt được sau khi hoàn thành mỗi nhiệm vụ. Bạn cần phải học được một số lượng skill nhất định của job cấp thấp trước khi mở khóa được job cấp cao hơn. Nét khác biệt là các trang bị không còn có thể dễ dàng mua trong shop mà trước hết bạn phải "rèn" chúng qua tính năng Bazaar, dựa trên những nguyên liệu thu thập được từ các trận đánh và phần thưởng để rèn được những thứ vũ khí mới, sau đó chúng sẽ xuất hiện trong shop để bạn mua sắm. Dù cung cấp cả kho trang bị phong phú hơn rất nhiều so với FFTA nhưng những vật liệu để rèn được những trang bị quan trọng không dễ thu thập. Điều này dẫn đến việc nâng job cho các nhân vật chậm và khó khăn hơn, hầu như bạn chỉ có thể mở khóa hết job sau khi đã trải qua thời lượng chơi đáng kể.

Ngoài ra, một số tính năng mới cũng được thử nghiệm lần đầu trong FFTA2. Privilege, đặc quyền cho phép bạn chọn cho mình một ưu thế trước khi bắt đầu trận đấu như cộng thêm tốc độ, tăng sức công phá hay đạt thêm nhiều điểm thưởng hơn tỏ ra khá hữu dụng. Các Auction House xuất hiện giúp người chơi có thể đấu giá để giành quyền làm chủ các vùng đất hay những trang bị quý hiếm không thể có được bằng những cách thông thường.

Tính năng độc đáo của NDS cũng được vận dụng. Cả 2 màn hình đều được sử dụng trong trận đánh với màn hình dưới hiển thị chiến trường và màn hình trên hiển thị điều luật cũng như thứ tự hành động của từng nhân vật giúp bạn bao quát và dễ đưa ra các quyết định hơn. Đáng tiếc, chỉ tính năng này được vận dụng tốt nhất, những tính năng khác như điều khiển bằng màn hình cảm ứng có vẻ kém thuận tiện hơn các phím D-pad truyền thống và tính năng micro hầu như không được khai thác.

Một số yếu tố bị giản lược

Square Enix đã giảm bớt độ phức tạp của những yếu tố có sẵn nhằm phục vụ số đông người chơi. Law, những điều luật ràng buộc trong các trận chiến và là nét đặc trưng của FFTA, đã được đơn giản hóa khá nhiều. Các điều luật khá phức tạp và áp dụng nhiều luật trong một trận đấu ở FFTA được thay thế bởi một luật dễ nắm bắt hơn ứng với từng trận; ví dụ luật cấm sử dụng vũ khí tầm xa hoặc nhân vật thuộc chủng tộc Nu Mou không được

tham gia trong một trận đấu, nếu tuân thủ thì sẽ được thưởng những vật phẩm có giá trị khi hoàn thành trận đấu, nhưng nếu không tuân thủ thì game cũng không áp dụng những hình phạt quá mạnh tay như phiên bản trước: phạt thẻ vàng hoặc thẻ đỏ, bị tống giam, giảm các chỉ số... Ở FFTA2, hình phạt chỉ là tạm thời không thể hồi sinh được nhân vật của bạn trong trận đấu và mất đi những hỗ trợ từ tính năng Privilge nên hầu như "vô ích" nếu bạn không để nhân vật nào bị chết ngoại trừ việc không nhận được các vật phẩm có giá trị. Do đó, đôi khi bạn cũng nên xé rào để giải quyết trận đấu nhanh chóng hơn; thậm chí hầu như các đối thủ máy chẳng mảy may quan tâm đến điều luật và thoải mái vi phạm. Vì thế những tính năng thú vị như các lá bài (card) để thiết lập hay vô hiệu hóa một điều luật nào đó đã mất vai trò trong FFTA2. Có thể Square Enix cố tình giúp người chơi mới dễ tiếp cận game hơn, nhưng những fan gạo cội lại cảm thấy đặc trưng của game đã bị giảm đi và độ khó cũng giảm theo đáng kể.

Sự biến mất của một số yếu tố khác dù không quan trọng như các điều luật nhưng cũng làm người chơi cảm thấy đôi chút luyến tiếc. Không còn điểm thưởng JP mỗi khi bạn hạ gục một đối thủ dẫn đến các tuyệt chiêu combo và Totema từ phiên bản trước cũng mất theo; các Jagd - những khu vực đặc biệt mà nhân vật bị hạ gục sẽ chết vĩnh viễn - cũng đã bị lược bỏ. Hơi thất vọng cho những ai muốn tìm kiếm thử thách như ở phiên bản đầu tiên.

Hình âm nổi bật

Sử dụng nền đồ họa từ phiên bản GBA nhưng FFTA2 đã có những nâng cao nhằm phù hợp với máy NDS. Thế giới Ivalice vẫn được thiết kế đẹp mắt với phông màu tươi tắn và các nhân vật, quái vật vẫn giữ được nét đặc trưng vốn đã cuốn hút người chơi. Các hiệu ứng đặc biệt khi thi triển các phép thuật cũng được trau chuốt hơn nhiều so với bản GBA.

Âm thanh, một trong những mặt mạnh của game lại tiếp tục được phát huy. Mặc dù được phát hành trên máy vốn không hỗ trợ mạnh về khoản "nghe" như NDS nhưng FFTA2 cũng kịp chinh phục người chơi bởi những bởi những đoạn nhạc nền mang âm hưởng đặc trưng của dòng game này. Square Enix cũng chăm chút hơn cho các hiệu ứng âm thanh đặc biệt khiến game sống động hơn. Có thể nói cả hình lẫn âm đều chinh phục được người chơi.

ƯU

- Vẫn giữ được những nét cơ bản làm nên thành công của dòng game.
- Hệ thống nhiệm vụ đồ sộ và hấp dẫn.
- Nhiều bổ sung đáng giá, nhất là ở phần job-skill.

KHUYẾT

- Một số yếu tố bị giản lược khiến game đơn giản hơn.
- Chưa vận dụng nhiều tính năng độc đáo của máy NDS.

Tiếp nối thành công

Nỗ lực làm mới FFTA2 của Square Enix dù còn một số điểm khiến người chơi chưa hài lòng nhưng những cải tiến hoàn toàn bù đắp được những khiếm khuyết. FFTA2 vẫn là một game chiến thuật - nhập vai "đỉnh" mà bạn không thể bỏ qua nếu như đã yêu thích thể loại này. Câu hỏi ở phần đầu bài đã có lời đáp, FFTA2 xứng đáng tiếp nối chuỗi thành công của những người đi trước và hy vọng sẽ còn kéo dài đến những phiên bản sau này.

NGUYÊN QUÂN

CẢM HỨNG TỪ THẾ GIỚI IVALICE

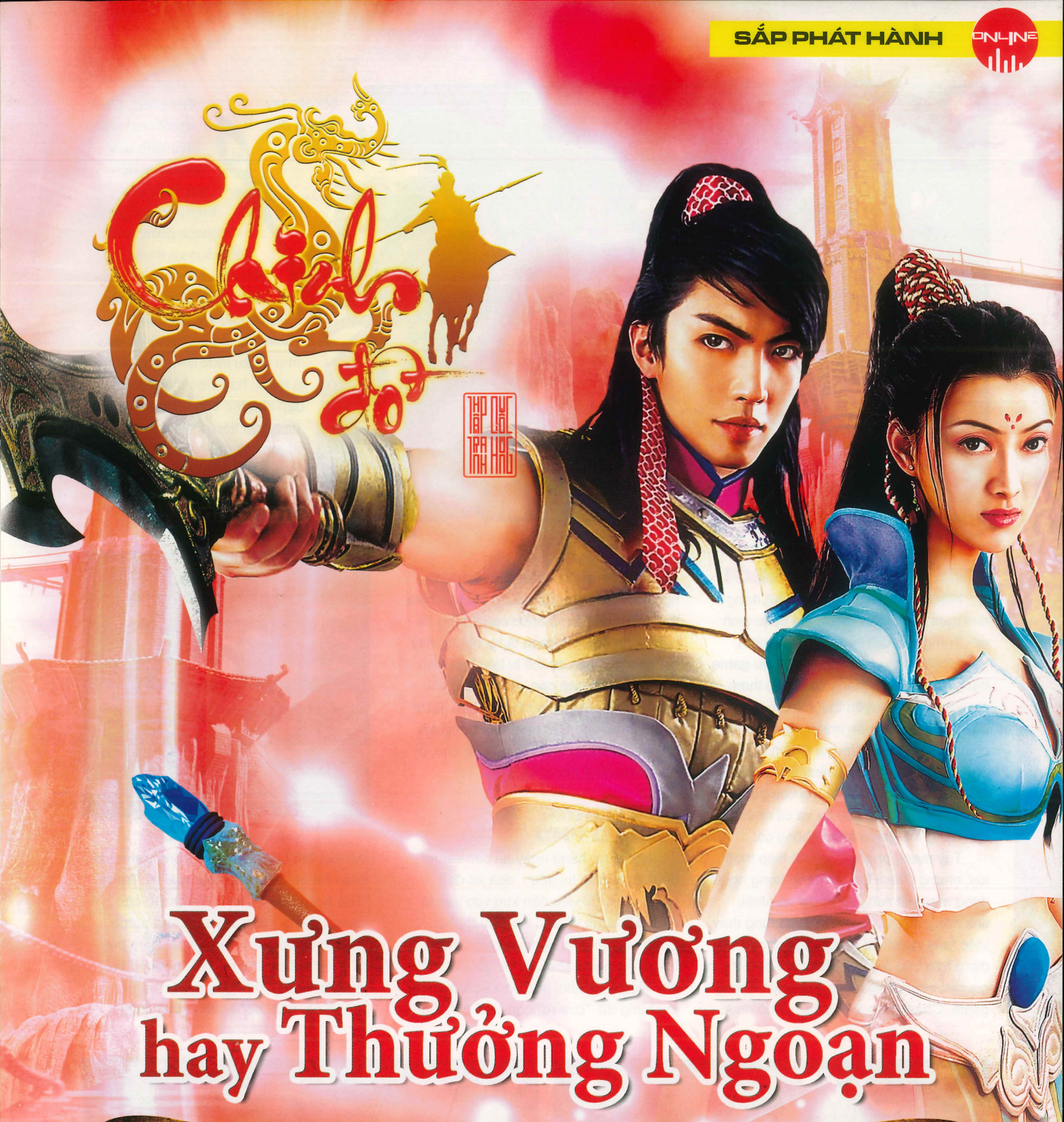
- Nhà thiết kế game Yasumi Matsuno đã hư cấu nên thế giới này và đã mang lại nhiều cảm hứng về bối cảnh cho nhiều game thuộc SquareSoft ngày xưa và Square Enix bây giờ. Bắt đầu đặt dấu ấn từ FF Tactics năm 1998, Ivalice đã lần lượt được chọn làm thế giới trong các game Vargrant Story, FF XII, FF XII: Revenant Wings, FFTA và FFTA2; Ivalice trở nên nổi tiếng không thua các thế giới hư cấu khác như Gaia (FF7) và Spira (FFX) gắn liền với các phiên bản FF khác.

KHÁCH MỜI ĐẶC BIỆT

- Vaan, Penelo và Al-Cid Margrace - những nhân vật trong FF XII xuất hiện trong FFTA2 như là những nhân vật ẩn mà bạn có thể mở khóa; ngoài ra còn có Montblan và Ezel Berbier trong FFTA.

GAME LIÊN QUAN ĐẾN FFTA2

- Crystal Guardians, game có liên quan chặt chẽ với FFTA2, đã được Square Enix phát hành cho ĐTDD NTT DoCoMo ở thị trường Nhật Bản; đã có 3 phần W1, W2 và W3.



Xưng Vương hay Thưởng Ngoạn

VẪN LẤY YẾU TỐ KIẾM HIỆP LÀM CHỦ ĐẠO, VINAGAME TIẾP TỤC ĐƯA NGƯỜI CHƠI VÀO MỘT CUỘC CHINH PHỤC HOÀN TOÀN MỚI VỚI CÁI TÊN CHINH ĐỒ. DƯỜNG NHƯ TÊN GỌI NÀY MUỐN THÔI THÚC NGƯỜI CHƠI HẠ QUYẾT TÂM CHINH PHỤC NHỮNG THỬ THÁCH MỚI ĐỂ DỰNG CƠ ĐỒ RIÊNG.

http://chinhdo.zing.vn

bởi các tay đường đua, đi theo đua khác. Trên người chơi phải hiệu lệnh của game và đến các NPC định trước, có thể gọi là "check point" như dòng đua xe thuần túy. Khi nói chuyện xong với NPC, người chơi sẽ nhận được các vật phẩm ngẫu nhiên rất có ích trong lúc đua như chiêu thức làm người khác té nhào, hay viên thần lực để đạp như tên bắn... Người về đích đầu tiên dĩ nhiên sẽ nhận được các phần quà hết sức có lợi trong việc luyện cấp.

Chinh Đồ tuy thuộc

"TIỂU SỬ" RẠNG NGỜI

Hiện tại, Chinh Đồ (Zheng tu) đang làm mưa làm gió tại chính nơi được sinh ra - Trung Quốc. Theo nhà phát hành, game hiện đang thu hút hơn 2 triệu game thủ (tính đến cuối tháng 04/2008) tham gia vào trò trực tuyến thuộc dạng "đa năng" này. Chắc hẳn nhiều người sẽ ngạc nhiên khi người viết lại gọi Chinh Đồ là game "đa năng"? Bởi Chinh Đồ hầu như chứa đựng những yếu tố mà các game MMORPG hiện có hợp lại và cả những tính năng mà game khác không có.

Tuy mang phong cách võ hiệp thuần túy, nhưng Chinh Đồ lại mang trong người dòng máu hết sức... hiện đại và nhiều tính năng mới lạ, vui nhộn chưa từng thấy. Việc "cày cuốc" để thăng cấp trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết, khi người chơi tham gia các hoạt động mang tính giải trí trong game. Chẳng hạn việc đi tắm ở hồ nước nóng, game thủ cũng có thể tăng kinh nghiệm mà không cần dùng bất kỳ chiêu thức nào cả! Tắm ở nước càng nóng thì điểm kinh nghiệm càng tăng, nhưng hãy coi chừng vì bạn có thể bị tiêu hao sinh lực ở nhiệt độ quá cao. Quên nữa, khu vực tắm sẽ được chia thành 2 bên rõ rệt cho nam và nữ. Các bạn nam đừng dại đột mà mò sang khu vực của nữ nhé, bị đánh hội đồng như chơi đấy...

TÍNH NĂNG PHONG PHÚ

Ngoài ra, hàng ngày tại các server đều có tổ chức thi đấu... đua xe đạp. Người chơi chỉ việc đến khu vực ban tổ chức ghi danh và vào vạch xuất phát. Cuộc đua sẽ diễn ra ngay chính trong thành lẫn ngoài khu vực có quái vật đầy rẫy. Ngoài việc đối phó với các loài quái thú hung dữ, "cua-rơ" còn phải cẩn thận thể loại MMORPG nhưng trong game có thêm rất nhiều chức năng giải trí. Trong "Thế Ngoại Đào Viên", Chinh Đồ còn mang lại khả năng xây nhà cho game thủ. Khi người chơi vào game, đảm bảo sẽ quên hết những nỗi phiền não ở thế giới bên ngoài, thông qua việc bố trí phòng ốc, nuôi dưỡng thú cưng (pet)...

Yếu tố giải trí của Chinh Đồ đã khiến game trở thành MMORPG được yêu thích nhất tại Trung Quốc, thu hút hơn 2,1 triệu người online cùng lúc, thậm chí vượt cả WoW vốn đang dẫn đầu thị trường đông dân nhất này.

Ngoài ra, người chơi có thể tùy ý huấn luyện thú cưỡi trong game thành những thần thú của chỉ riêng mình. Hệ thống huấn luyện thú cưỡi của game có thể giúp nhân vật của người chơi tăng khả năng tấn công vật lý, tấn công ma pháp, phòng thủ vật lý, phòng thủ ma pháp, tăng ma pháp, tăng sinh lực... Trong Chinh Đồ, bạn có thể nhận được thú cưỡi cấp cao qua việc hoàn thành các nhiệm vụ. Và đặc biệt game thủ có thể "thay hình đổi dạng" cho thú cưỡi của mình để ngụy trang tránh đối thủ.

Cũng được xếp vào thể loại game MMORPG võ hiệp 2D nhưng Chinh Đồ có những đặc điểm nổi bật cuốn hút. Nếu những ai đã từng say đắm với thế giới thần kỳ, huyền ảo, thích phiêu lưu mạo hiểm và xưng bá lập nghiệp của game kiếm hiệp chinh chiến như Võ Lâm Truyền Kỳ, Phong Thần... hay chỉ đơn giản thích lắng nghe âm nhạc, nhún nhảy cùng vũ điệu và giải trí "gọn nhẹ" trong game casual như HotStep, Boom Online thì ở Chinh Đồ, bạn sẽ được thỏa mãn cùng lúc cả hai nhu cầu này (dĩ nhiên, người chơi vẫn có thể kiếm điểm kinh nghiệm cho nhân vật của mình).

Điều kỳ diệu và cuốn hút của game chính là khi bạn muốn luyện công chinh chiến sẽ được trổ tài PK với những trận PK chiến, server chiến, gia tộc chiến, quốc chiến hàng triệu người cùng lúc; khi bạn muốn thư giãn nhẹ nhàng, bạn sẽ tìm thấy niềm vui riêng với trời xanh biển rộng, dòng suối trong xanh qua suối nước nóng, bãi tắm rực nắng vàng... Game có nhiều yếu tố rất "tân thời" thích hợp cho cả nam lẫn nữ, đặc biệt là những bạn trẻ năng động, yêu thể thao được khuyến khích luyện cấp vui chơi qua bơi lội, câu cá hay nhảy nhót, đua xe tăng, đua thuyền... thay vì "đánh quái" trong thế giới tân cổ giao duyên này.

Chinh Đồ sẽ ra mắt vào đầu tháng 9/2008 và bạn sẽ có cơ hội hành tẩu trừ tà diệt gian, trổ tài nghĩa hiệp; vừa đánh quái, trừ yêu, xây thành lập nghiệp, xưng Vương, đồ Bá, đồng thời vừa có thể thư giãn qua những game mini vui nhộn. Đặc biệt, những game thủ chuyên nghiệp có thể thỏa sức xưng hùng trong Chinh Đồ, khi đạt đến ngôi vị hoàng đế, sẽ có được các khả năng mơ ước tương đương như một GM (Game Master – người điều hành trò chơi) thực thụ; quả là một điều chưa từng có trong chức năng chính thức của game online nào. Sự giao thoa giữa hai yếu tố cổ điển và hiện đại trong Chinh Đồ là một bức tranh hài hòa quyến rũ gamer và mang lại cho cộng đồng giải trí trực tuyến thêm một khái niệm, trải nghiệm mới.

THANH TRƯỜNG

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

CHIẾN TRANH

Treyarch vốn không xa lạ với dòng game Call of Duty (CoD) khi họ chính là tác giả của phiên bản phụ Call of Duty 2: Big Red One và mới nhất là Call of Duty 3. Tuy nhiên, các bản game CoD của Treyarch không được các game thủ đánh giá cao khi chúng thiếu đi "cái hồn" của các trận chiến rực lửa mà "đàn anh" Infinity Ward đã xuất sắc thổi vào 2 phiên bản CoD đầu tiên và CoD 4. Nhằm xóa bỏ định kiến này, Treyarch quyết định thực hiện một bản CoD thực sự xuất sắc, với những ý tưởng rất đột phá.

TRỞ LẠI THẾ CHIẾN 2

Trở lại thời kỳ Thế Chiến 2, bối cảnh của Call of Duty: World at War (WaW) diễn ra khi cuộc chiến đang đi đến hồi kết trên cả hai mặt trận châu Á và châu Âu. Lần đầu tiên trong dòng game, người chơi sẽ được đọ sức với lực lượng phát xít Nhật tại chiến trường Thái Bình Dương. Cụ thể, game mô tả trận chiến huyền thoại giữa lực lượng lính thủy đánh bộ Mỹ và quân đội Hoàng Gia Nhật Bản trên hòn đảo Peleliu, sau đó là cuộc đổ bộ đánh chiếm Nhật Bản. Về phía chiến trường châu Âu, bạn sẽ tham gia cùng Hồng Quân Liên Xô, tiến vào sào huyệt cuối cùng của Đức Quốc Xã là thành phố Berlin, tiêu diệt tận gốc chế độ độc tài Hitler. Qua những bối cảnh như vậy, chúng ta dễ dàng nhận thấy Treyarch đang có tham vọng rất lớn khi quyết định tái hiện những trận chiến thuộc loại quy mô và bi tráng nhất, cũng như mang tính quyết định nhất trong giai đoạn cuối của Thế Chiến 2.

LỐI ĐÁNH DU KÍCH KHÓ CHỊU

Với sự hiện diện của quân đội phát xít Nhật, là nét mới chủ yếu nhất trong phiên bản thứ 5 này, hãng sản xuất hứa hẹn WaW sẽ là phiên bản chứa đựng những yếu tố đen tối và tàn bạo nhất của chiến tranh trong toàn bộ dòng game. Mỗi người lính Nhật khi tham chiến đều mang trong mình tư tưởng "quyết tử đến cùng". Hãng Treyarch cũng quyết tâm thực hiện trọn vẹn yếu tố này nên bạn cũng cần chuẩn bị sẵn tinh thần gặp phải những đối thủ cực kỳ tàn bạo, không hề sợ chết và sẵn sàng "ăn thua đủ" với người chơi.

Với đặc trưng như vậy, AI của máy là một trong những khía cạnh được Treyarch chú tâm cải tiến nhiều nhất. Thật sự, việc tinh chỉnh AI là rất cần thiết với WaW, khi phải thể hiện lối chiến đấu rất đặc trưng của phát xít Nhật. Đó là lối đánh theo kiểu du kích rất khó chịu và các cuộc phục kích đầy bất ngờ. Hơn nữa, bối cảnh tại một hòn đảo Thái Bình Dương với môi trường rừng cây, đầm lầy cực kỳ thích hợp để thể hiện lối chiến đấu này.

Bạn sẽ bị nhiều phen bất ngờ khi chứng kiến những chiến thuật "khác người" từ kẻ thù, chẳng hạn đi qua một đám xác chết, để rồi phát hiện ra đó chỉ là những kẻ... giả chết, chờ bạn đi qua rồi nhóm dậy... "tặng" một viên đạn vào lưng. Một ví dụ khác, nhiều lúc bạn sẽ lọt vào vòng vây của những tên lính bắn tỉa, ẩn mình khéo léo trong những cụm cỏ cao, hay thậm chí... trên ngọn cây. Bọn lính này khôn đến mức chỉ cố tình bắn bị

Tên game: Call of Duty: World at War | **Phát triển:** Treyarch | **Dự kiến phát hành:** 11/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Activision | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PS2, PC, Wii, Nintendo DS

THẾ GIỚI

thương một người, sau đó chờ cho những người khác xông đến giải cứu đồng đội, lơ là cảnh giác xung quanh là "hốt trọn ổ".

"PHẢN PHÁO" BẰNG SÚNG PHUN LỬA, XE TĂNG

Đối đầu với những tình huống như thế này, WaW giới thiệu với người chơi một thứ vũ khí cực kỳ hữu dụng: súng phun lửa. Chiến đấu trong những khu vực rậm rạp cây cỏ thì không có gì tốt hơn là "phát quang" trước bằng những mồi lửa. Với súng phun lửa trong tay, bạn có thể thiêu rụi hầu như tất cả mọi thứ, từ đồng cỏ cho đến những thân cây cao lớn. Đương nhiên, bạn có thể sử dụng vũ khí này để chiến đấu, dù tầm hoạt động hạn chế nhưng sát thương gây ra rất lớn.

Ngoài ra, một khi chiến đấu với người Nhật, chắc chắn ai cũng đoán ra game sẽ có thêm một vũ khí cận chiến cực kỳ lợi hại: những thanh kiếm katana bén ngót có thể chém sắt như chém bùn. Các phương tiện vận chuyển cũng sẽ hiện diện nhưng ngoài những thứ quen thuộc như xe mô-tô hay xe Jeep, game còn có thêm những khí tài hạng nặng như xe tải và cả xe tăng.

LẦN ĐẦU CHƠI ĐỒNG ĐỘI

Không chỉ cải tiến nhiều yếu tố cho mục chơi đơn, Treyarch còn mạnh dạn giới thiệu những nét mới cho phần chơi mạng. Các kiểu chơi đối đầu qua mạng (Deathmatch, Team Deathmatch...) vẫn được giữ nguyên, cũng như chế độ lên cấp, mở ra nhiều kỹ năng mới từng được giới thiệu trong CoD 4 cũng được duy trì và cải tiến. Nét mới của phần chơi mạng là lần đầu tiên, dòng game CoD có mục chơi đồng đội (co-op). Đối với các hệ máy chính (PS3, Xbox 360 và PC), game hỗ trợ phần chơi đồng đội qua mạng lên đến 4 người. Riêng 2 phiên bản console, sẽ có thêm chế độ "chia màn hình" cho 2 người chơi trên cùng một máy. Còn phiên bản dành cho Wii (vừa được công bố tại triển lãm E3 2008 vừa qua), dù chỉ hỗ trợ 2 người cùng chơi nhưng khi chơi trên một máy thì không cần phải chia màn hình, mỗi người sẽ điều khiển một hồng tâm và tha hồ nhắm bắn vào bất cứ đâu trên màn hình tùy thích thông qua tính năng cảm ứng.

Đồ họa trong phiên bản CoD 4 vốn đã quá xuất sắc nên được Treyarch tái sử dụng cho WaW. Với sức mạnh của engine đồ họa này, chắc chắn WaW vẫn sẽ có được độ "khốc liệt", hoành tráng và dữ dội của các trận chiến trong những môi trường rộng lớn, thậm chí diễn ra cả dưới nước và nhân vật chính giờ đã có thể... bơi được. Hơn nữa, bạn có thể chứng kiến những thân cây bị đốt nám đen, hay cả một mảng cỏ rộng lớn bị thiêu rụi, những phát đạn khi bắn ra sẽ để lại vết lỗ chỗ trên cây cối hay có thể phá hủy những căn chòi bằng gỗ trên bãi biển...

Với việc phát hành trên hầu hết các hệ máy thịnh hành hiện nay, chắc chắn WaW sẽ thu hút được một lượng game thủ rất lớn. Với những tính năng hứa hẹn như trên, liệu Treyarch có tạo dựng được thành công cho dòng game như "đàn anh" Infinity Ward đã từng làm rất xuất sắc? Chúng ta hãy cùng chờ câu trả lời khi game được ra mắt vào cuối năm nay.

PHƯƠNG MAI

PRINCE OF PERSIA

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

HOÀNG TỬ BA TƯ

KHÔNG MÀU MÈ HOA LÁ, KHÔNG TÊN THÊM TÊN BỚT LÀ MỘT TRÒ CHƠI VỚI CÁI TÊN: PRINCE OF PERSIA.

Tên game: Prince of Persia	Phát triển: Ubisoft Montreal	Dự kiến phát hành: Quý 4/2008
Thể loại: Hành động	Phát hành: Ubisoft	ESRB: Đang đợi đánh giá | Hệ máy: Xbox 360, PS3, PS2, PC, Wii, Nintendo DS

"Tham vọng" là một thuật ngữ thường bị lạm dụng để nói về các nhà phát triển game. Nổi tiếng với những tựa game đình đám như Splinter Cell, Rainbow Six hay Assassins Creed, đồng thời là studio lớn nhất của đại gia Ubisoft, Ubisoft Montreal xứng đáng được đón nhận "tham vọng". Bởi họ đang "chạy" khoảng 20 dự án, trong đó có Prince of Persia.

Prince of Persia "mới" nối gót bộ ba phiên bản Prince of Persia của thế hệ trước: Sands of Time, Warrior Within và The Two Thrones. Hoàng tử Ba Tư là một chiến binh trẻ, giỏi bay nhảy, đã cứu thế giới nhờ sự nhanh nhẹn và khả năng chiến đấu trong môi trường thần thoại lẫn trong tình thế bị áp đặt. Và Prince of Persia là một nhãn hiệu mà người chơi thật sự quan tâm đến nhân vật, thật sự quan tâm đến cốt truyện – những yếu tố vốn không phải là điểm mạnh của các game có thế giới mở.

Nhắc đến Assassins Creed, nhiều chuyên gia đánh giá trò chơi này thất bại vì nó quá tự do, làm nản chí những người chơi game bình thường, bởi họ không thể tận hưởng khả năng nhảy tuyệt vời mà các game thủ chuyên nghiệp dùng liên tục. Tuy thế, Assassins Creed là một nhãn hiệu mới toanh, không bị hạn chế bởi bất kỳ tiền lệ hoặc sự mong đợi nào. Prince of Persia lại không như vậy, nó khiến nhóm phát triển phải nhiều lần "vò đầu bứt tóc" mới có được đoạn phim trailer để làm sao thỏa mãn sự chờ đợi của game thủ cũng như tham vọng sáng tạo của chính mình.

Vị hoàng tử không còn đơn độc bởi đã có nhân vật đồng hành do máy điều khiển. Được công bố rất phô trương tại sự kiện UbiDays hồi tháng 5 vừa rồi, cô gái Elika thật sự là một đặc điểm "được ăn cả, ngã về không" của Ubisoft Montreal. Ben Mattes, phụ trách sản xuất Prince of Persia, nói rằng họ sẽ xóa nhòa hình ảnh của một kẻ thường đi lạc, hành động lung tung bằng một nhân vật hỗ trợ không bao giờ khiến người chơi bực mình và lúc nào cũng có mặt, lúc nào cũng sẵn sàng hành động theo lệnh và khiến cho nhân vật chính trông "ngầu" hơn.

Hoàng tử và Elika khởi đầu bản trailer trong một thung lũng rộng lớn. Bất kể nhảy, leo hay chạy, cô ta cũng luôn theo sát, bám tay hoàng tử ngay giữa không trung, hoặc đu qua anh ta khi leo gờ tường... Các cử động này trông rất tuyệt, nhưng quan trọng hơn là được thiết kế để đáp ứng mong đợi của nhóm: Elika không làm người chơi tức "nóng máu". Đoạn phiêu lưu khá dài, đánh quái vật nhiều lần và chia ra bằng các khu vực theo tầng. Hoàng tử đu trên cột, chạy lên tường và bám chung quanh với một tốc độ và sự tinh tế như mọi khi, trong khi đó khả năng của Elika làm cho cảm giác game sâu và đa dạng hơn.

Khả năng ma thuật của Elika có thể nâng cấp được. Hai khả năng trình diễn trong bản thử nghiệm: cô ta bắn ra tia sáng trắng từ tay mình để chỉ đường cho hoàng tử và một cú nhảy bật cho phép vượt qua các khoảng cách mà bình thường không thể thực hiện. Người chơi cũng có thể nâng cấp sức mạnh của Elika theo bất kỳ thứ tự nào.

Mảng chiến đấu trong Prince of Persia được thiết kế theo kiểu truyền thống của dòng game. Trong đó, chỉ cần dính một đòn là nhân vật mất một phần ba mạng, dính đòn một lần nữa là nhân vật có thể bị văng vào một cái bẫy và chết. Hướng đi này có vẻ để cạnh tranh với God of War, Ninja Gaiden hay Devil May Cry 4 - những game đều đã hoàn thiện hệ thống chiến đấu một chọi hàng chục cùng lúc.

Mỗi khu vực trong game đều tràn ngập những thứ gọi là The Corruption (sự mục nát) và bạn phải đuổi nó đi, chữa lành cho thế giới theo nghĩa đen. The Corruption thể hiện qua chất nhầy nhụa màu đen chết người và là bản chất của những quái vật trong game. Các trận đấu trùm luôn là động lực thúc đẩy người chơi tiến lên. Lúc này, hành động trở nên cực kỳ kịch tính, một phần nhờ sử dụng cách chuyển cảnh camera gần - xa linh hoạt để xem các cảnh ấn tượng nhất của trận chiến. Cũng lúc này, vẻ đẹp hình ảnh rộn ràng choáng ngợp bất ngờ hiện rõ ra – con thú khổng lồ mà hoàng tử đang chiến đấu hòa trộn ấn tượng với The Corruption, kết hợp chuyển động mượt mà trông rất đã mắt.

Các nút bấm đều có một kiểu tấn công: kiếm, găng, nhảy và dĩ nhiên, điều khiển Elika. Vì đây chỉ mới mở màn game nên trận chiến thường dừng lại để hiện lên các dòng hướng dẫn ngắn về cách đỡ đòn, phản đòn, né đòn vật... Có lúc hoàng tử và kẻ địch to xác chạm vũ khí, đọ sức đẩy, buộc bạn phải hành động liên tục để tránh bị đè bẹp.

Đối với dẫng cấp của mình thì rõ ràng Prince of Persia vẫn chưa hoàn thành vào thời điểm này khi còn rất nhiều lỗi lộ liễu và tốc độ khung hình rất thấp ở nhiều đoạn. Tràn đầy trí tưởng tượng và tiềm năng, Prince of Persia chắc chắn là một trong những game có triển vọng nhất đang được phát triển. Chẳng biết Ubisoft Montreal sẽ đạt được bao nhiêu phần trăm tham vọng khi trò chơi phát hành chính thức nhưng quả thật rất đáng ngưỡng mộ.

HOÀNG KIM

CHIẾC HỘP BÍ ẨN LEGENDARY

SAI LẦM CHẾT NGƯỜI

Trong vai tên trộm Charles Deckard thuộc nhóm Black Order, người chơi sẽ vào "thăm" bảo tàng New York. Sau khi lấy được chiếc hộp Pandora như yêu cầu, Charles vô tình kích hoạt chiếc hộp và hiểm họa to lớn bắt đầu từ đây. Mặt đất rung chuyển, các vết nứt lan tỏa khắp nơi trên các bức tường của bảo tàng... Người chơi sẽ chứng kiến được một khung cảnh hết sức hỗn độn, giữa tiếng còi báo động là tiếng la hét của dân chúng, khói lửa mù trời... Nhưng đó chưa là gì so với hình ảnh hàng trăm loài quái vật biến ra từ chiếc hộp Pandora.

ĐỐI ĐẦU CÙNG QUÁI VẬT... THẦN THOẠI

Chưa kịp hoàn hồn, người chơi bất ngờ chứng kiến một loài thú chỉ có trong thần thoại - gryphon (quái vật sư tử đầu chim) với kích thước không thua gì loài... voi châu Phi. Như mang mối căm hờn từ trước, con quái vật bắt đầu tấn công những ai trong tầm mắt của nó. Với móng vuốt bén nhọn, chúng gắp những chiếc xe hơi như đồ chơi và ném khắp nơi. Không chỉ có một, người chơi tiếp tục chứng kiến cả bầy gryphon chao lượn khắp thành phố, gây náo loạn khắp nơi.

Là một game thuộc thể loại bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS), nhưng người chơi sẽ không hề cảm thấy cô đơn khi chiến đấu, bởi sẽ có thêm vài đồng đội do máy điều khiển chiến đấu cùng bạn. Nhưng chớ mừng vội, các tay súng đồng đội do máy "quản" nên người chơi không thể điều khiển theo ý muốn của mình. Ban đầu, bạn phải tìm cách tẩu thoát khỏi sự truy đuổi của hàng loạt quái vật địa ngục, chủ yếu là các loài người sói. Ngoài tốc độ, người sói còn ra đòn rất độc. Bên cạnh đó, khả năng leo tường nhanh nhạy của chúng sẽ khiến bạn tốn khá nhiều đạn dược để hạ gục. Ngoài các "sói con",

Tên game: Legendary	**Phát triển:** Gamecock Media Group	**Dự kiến phát hành:** 30/09/2008
Thể loại: FPS	**Phát hành:** Spark Unlimited	**ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

bạn còn phải đối đầu với sói già có tên gọi "alpha", và dĩ nhiên chúng cao tay hơn gấp bội. "Alpha" luôn chọn các vị trí tấn công từ trên cao, khi thì nhảy thẳng vào bạn, khi thì ném những mảng tường vỡ nát..., tất cả đều diễn ra vào lúc bạn không ngờ tới. Xin lưu ý một điều, người sói có thể tự hồi sinh nếu như phần đầu chúng vẫn còn nguyên vẹn đấy nhé!

Mặc dù bản trailer không hề mô tả có "trùm" như các game khác hay không nhưng khi chứng kiến một con quái vật đầu bò (minotaur) hùng hục xông đến thì cảm giác thật kinh hoàng. Tuy có phần chậm chạp nhưng nó lại có sức mạnh của một chiến xa mà mọi bức tường hay rào cản đều bị phá tan từng mảnh nhỏ. Lúc này, bạn chỉ còn có thể đối đầu trực diện và xả đạn càng nhiều càng tốt. Càng về sau trận đấu, minotaur càng hung hãn hơn bao giờ hết. Cơ hội sống còn cho bạn chính là áp dụng chiến thuật "hit and run".

Trong game, người chơi sẽ được trang bị hệ thống vũ khí khá đầy đủ, mặc dù chẳng có loại vũ khí nào mới lạ. Bạn có thể trang bị cùng lúc cả tiểu liên và shotgun để có thể tuỳ nghi tác chiến tuỳ từng loại quái vật cũng như hoàn cảnh khác nhau. Bên cạnh đó, người chơi có thể nhặt thêm nhiều lựu đạn lẫn bom xăng rải rác trên đường đi. Đặc biệt, sau khi chạm vào chiếc hộp Pandora, trên tay người chơi đã xuất hiện một dấu phong ấn cùng sức mạnh siêu nhiên. Ngoài khả năng hỗ trợ chiến đấu, dấu phong ấn giờ đây còn giúp bạn thu nạp thêm năng lượng từ chính các loài quái vật.

MỘT GAME ĐÁNG QUAN TÂM

Một điều chắc chắn rằng người chơi sẽ còn cơ hội đối đầu rất nhiều quái vật khác trong phần game chính thức của Legendary. Điều này gây được sự quan tâm của nhiều game thủ vì đây là một trong số ít game "tạo điều kiện" cho bạn có cơ hội đọ sức cùng những loại quái vật vốn chỉ xuất hiện trong những cuốn truyện hay bộ phim thần thoại. Bên cạnh lối chơi hấp dẫn, bản trailer còn cho thấy hình ảnh và âm thanh rất cuốn hút. Chỉ cần những yếu tố trên thôi cũng khiến nhiều game thủ "mất ăn, mất ngủ". Hy vọng bản Legendary sẽ còn hơn những gì đã thể hiện trong phiên bản... quảng cáo.

SU SU

MIDNIGHT CLUB 湾岸 LOS ANGELES

TUNG HOÀNH LOS ANGELES

ROCKSTAR GAMES CÓ THỂ KHÁ NỔI TIẾNG VỀ DÒNG GAME HÀNH ĐỘNG TỰ DO NHƯNG ÍT AI ĐỂ Ý "NGÔI VỊ THỨ HAI" LÀ DÒNG GAME ĐUA XE MIDNIGHT CLUB. SAU PHIÊN BẢN ĐẦU TIÊN PHÁT HÀNH NĂM 2000 TRÊN PS2, TỰA GAME MỚI NHẤT MANG TÊN LOS ANGELES CŨNG ĐÁNH DẤU BƯỚC TIẾN ĐẦU TIÊN CỦA DÒNG GAME MIDNIGHT CLUB LÊN HAI HỆ MÁY XBOX 360 VÀ PS3.

Tên game: Midnight Club: Los Angeles | **Phát triển:** Rockstar San Diego | **Dự kiến phát hành:** 7/10/2008
Thể loại: Đua xe | **Phát hành:** Rockstar Games | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

TÁI HIỆN "THÀNH PHỐ THIÊN THẦN"

Los Angeles là nguồn cảm hứng của khá nhiều bộ phim cũng như trò chơi hành động. Với Midnight Club: Los Angeles (MC: LA), "Thành phố thiên thần" cũng hoàn toàn xứng đáng là đường đua hoành tráng cho các "quái xế" thế giới ngầm. Theo nhà sản xuất, với sức mạnh của engine RAGE, mỗi chiếc xe đua trong MC: LA được Rockstar tuyên bố dựng từ hơn 100.000 đa giác.

Để tham gia các giải đấu, bạn cần phải xây dựng danh tiếng của mình bằng cách thu thập điểm uy tín (REP point) từ những cuộc thi nhỏ hơn. Với uy tín và tiền thưởng cao, bạn có thể mua những chiếc "xế" mạnh mẽ hơn cùng những phụ kiện cần thiết. Khác với những phiên bản trước, MC: LA có cốt truyện và nhân vật chính được đầu tư kỹ lưỡng hơn. Hiện Rockstar vẫn chưa hé lộ thêm về nhân vật chính bí ẩn nhưng phần lớn nhiệm vụ mà anh chàng thực hiện đều liên quan mật thiết đến cốt truyện chính của MC: LA.

Trò chơi có tất cả 40 chiếc xe để bạn điều khiển và được chia làm 5 loại cơ bản: Tuner, Luxury, Exotic, Muscle và cuối cùng là các loại môtô. Xe sẽ có đặc tính khác nhau tùy chủng loại: "xế độ" Tuner như Mazda RX8 "Shinka" cực nhanh và dễ lái; loại Exotic như Lamborghini Gallardo Spyder hay cả Ford GT thì chứng tỏ sự mạnh mẽ; loại Muscle như Saleen S302 Extreme, Chevrolet Corvette Z06... thì luôn "hầm hố" chịu va chạm tốt... Những chiếc môtô hiện vẫn chưa lộ diện nhưng hứa hẹn sẽ giúp đường đua trở nên sôi động tương tự bản Midnight Club trước.

ĐA DẠNG CHẾ ĐỘ ĐUA

Các chế độ đua trong MC: LA khá đa dạng so với những phiên bản trước khi có đến 11 chế độ, trong đó nổi bật là Circuit, Unordered, Freeway và Tournament. Circuit là chế độ đua cơ bản, trong đó bạn sẽ tranh tài với nhiều xe đối phương trên một đoạn đường định sẵn với nhiều vòng đua. Unordered thì phá cách hơn Circuit một chút, với việc cho phép bạn vượt qua những điểm mốc (checkpoint) theo thứ tự tùy ý để tìm đường chiến thắng nhanh nhất. Việc nghiên cứu bản đồ và xác định con đường ngắn nhất sẽ giúp bạn sớm có ưu thế. Freeway không có nhiều nét đặc biệt ngoài việc thách thức một đối thủ trên xa lộ và đua hết đoạn đường với nhiều chướng ngại vật. Tournament có qui mô lớn hơn với nhiều đối thủ và nhiều đường đua khác nhau, bạn sẽ giành chiến thắng bằng số điểm tổng sắp sau tất cả các cuộc đua.

Bên cạnh những chế độ đua chính kể trên, bạn sẽ tham gia những thử thách nhỏ mang tính cá nhân và gần gũi với cuộc sống "rày đây mai đó" của một tay đua thế giới ngầm. Trong Pinkslip, bạn có cơ hội sở hữu chính xe của đối thủ nếu chiến thắng trong cuộc đối đầu trực tiếp. Ở chế độ Delivery, bạn sẽ đóng vai trò "người giao hàng" cho những ông chủ giàu có và nhận tiền thưởng sau những chuyến hàng trót lọt. Một chế độ khá thú vị khác là Payback, bạn sẽ kết thân với tay chuyên gia "độ" xe bằng cách giúp anh ta hạ gục những tay đua từng "xù" tiền sửa xe trước đây qua những cuộc đua; đổi lại, bạn sẽ được sửa xe và chỉnh các phụ kiện với giá "mềm". Ngoài ra, những thử thách đôi khi lại đến từ những cuộc điện thoại nặc danh muốn tranh tài với bạn. Những dạng nhiệm vụ này sẽ đóng vai trò như cách "đổi gió" cho những chế độ đua chính căng thẳng và cũng nhấn mạnh lối chơi đua xe tự do của MC: LA. Một chi tiết cần chú ý là xe cảnh sát đã trở lại ở bản này, với độ thông minh cao hơn và xuất hiện ngẫu nhiên chứ không hoàn toàn định sẵn.

"ĐỘ" XE

Mục chỉnh sửa và tùy biến thuộc tính của những chiếc xe luôn hấp dẫn ở những game thể loại này, và MC: LA cũng giới thiệu hàng loạt những lựa chọn để bạn "độ" lại phương tiện của mình. Những trạm xăng sẽ đóng vai trò sửa chữa cơ bản chiếc xe của bạn và bơm "nitro" giúp tăng tốc. Tuy nhiên, muốn chỉnh sửa toàn diện cũng như thay các bộ phận mới cho xe bạn phải đến hai ga-ra lớn ở Los Angeles để các chuyên gia thực hiện. Những thiết bị mới của xe đều có thương hiệu ngoài đời và khá đa dạng giúp nâng cao tốc độ, gia tốc cũng như cách điều khiển. Ngoài máy móc, bạn còn có thể thay đổi cả nội thất lẫn màu sắc ngoài của xe. MC: LA còn cho phép bạn tự thực hiện mẫu vẽ của mình lên xe để tạo nét riêng độc đáo; một tính năng tương tự như Forza Motorsport 2, trò đua xe mô phỏng khá thành công của Microsoft.

CÓ ĐÁNG ĐỂ MONG CHỜ?

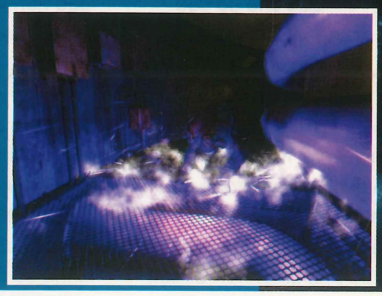
Với lịch phát hành vào đầu tháng 10 năm nay, Midnight Club: Los Angeles sẽ có một "cuộc đua" khá suôn sẻ vì không có tựa game đua xe nào thực sự đủ sức cạnh tranh với nó vào thời điểm đó. Những tính năng của dòng game dần hoàn thiện và trở nên tự do hơn, đúng theo tiêu chí ban đầu của Midnight Club. Trò chơi chắc chắn sẽ là tựa game "nóng" cho những fan thể loại đua xe vào cuối năm nay.

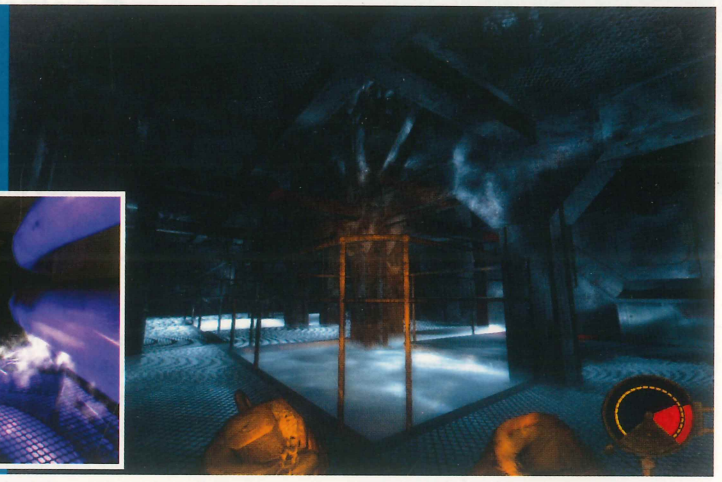
CẨM TÚ

Cryostasis: Sleep of Reason

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Action Forms | **Phát hành:** 505 Gamestreet | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh gia | **Hệ máy:** PC

Trong game, người chơi đóng vai nhà khoa học Alexander Nesterov đến Bắc Cực vào những năm 1950. Một ngày nọ khi đang làm việc, Alexander nhận được cuộc gọi cứu hộ của một chiếc tàu gần đó, nhưng ngay khi đến nơi thì bỗng nhiên ngất xỉu, rồi khi tỉnh lại thì ông ta đã ở sâu trong lòng chiếc tàu lâm nạn. Có điều gì đó liên quan đến cái lạnh giá, không gây ra bởi khí hậu mà lại xuất phát từ chính không khí ma quái của chiếc tàu kia?





Dawn of Fantasy

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Reverie World Studios | **Phát hành:** Lighthouse Interactive | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Trong Dawn of Fantasy, người chơi sẽ vào vai Lord Harthram và gia nhập quân đội của nhà vua để tham gia cuộc chiến chống lại các đạo quân Orc. Người chơi sẽ có cơ hội chỉ huy nhiều đội quân có sức mạnh phi thường và thiện chiến, nhất là các binh đoàn rồng bay.

Với môi trường giao tranh rộng lớn, Dawn of Fantasy hứa hẹn mang đến các trận đánh với sự tham gia của hàng trăm binh sĩ các loại. Không gian 3D hài hòa cũng mang đến cho người chơi nhiều thuận lợi trong việc "dàn binh, bố trận". Một điều đáng để nhiều game thủ quan tâm chính là địa thế các chiến trường sẽ ảnh hưởng lớn đến các loại binh chủng. Yếu tố ngày và đêm cũng sẽ ảnh hưởng khá nhiều đến cục diện của trận đấu.

Far Cry 2

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 25/11/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Khác với hòn đảo nhiệt đới trong Far Cry vốn chỉ là một hình tượng, ưu thế vượt trội của của Far Cry 2 là xây dựng nên một thế giới rộng lớn lý tưởng thực sự cho những trận đánh trên diện rộng. Bằng 6 loại súng chuyên dụng và 1 chiếc ống nhòm, người chơi phải tự xác định chiến thuật tấn công phù hợp nếu không muốn biến mình thành mục tiêu cho hàng tá họng súng chĩa thẳng vào. Vì lẽ đó, việc tự do thể hiện trong chiến đấu mới là sự kỳ vọng lớn nhất của các tay súng cừ, hơn cả việc "nhong nhong" khắp bản đồ.

Fifa 09

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** EA Sports | **Phát hành:** Electronic Arts | **Ngày phát hành:** 2/10/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox 360, DS

Phiên bản mới Fifa 09 sẽ mang đến nhiều điểm mới lạ: thể lực và sức khỏe của cầu thủ đóng vai trò quan trọng hơn nhiều khi tranh bóng, người chơi có thể chuyền đi ngay khi bị bao vây, còn việc chắn bóng thì quyết liệt hơn, cho phép tăng khả năng giữ bóng và thực hiện nhiều kiểu phối hợp. Ngoài ra các trận chiến trung lộ cũng được chú trọng với những pha truy cản, kỹ thuật qua người, cách chuyền bóng dài và các cú nhoài người dứt điểm trông hiệu quả hơn hẳn FIFA 08.

Mirror's Edge

Thể loại: FPS | **Phát triển:** EA DICE | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Trong một thành phố được quản lý hết sức chặt chẽ bởi một chính quyền độc tài thì việc trao đổi thông tin trở nên hết sức khó khăn. Và một tổ chức với tên gọi Runners để trao đổi thông tin đã được thành lập.

Mirror's Edge mang phong cách hành động góc nhìn ngôi thứ nhất, với nhân vật nữ chính Faith có khả năng chạy nhảy vượt chướng ngại vật rất điêu luyện, cùng khả năng võ thuật khá cao. Faith đang gặp rắc rối với nhà cầm quyền khi họ đã bắt giam em gái của cô và cáo buộc những tội mà cô không hề phạm phải. Hãy hòa nhập vào game để cùng Faith giải oan và cứu em gái cũng như cứu bản thân mình.

MotorStorm: Pacific Rift

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Evolution Studios | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Ngày phát hành:** 25/11/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3

Cuối cùng, phiên bản kế tiếp của trò chơi đua xe bán chạy nhất trên PS3 cũng đã lộ diện. Lấy bối cảnh tại một hòn đảo Thái Bình Dương, người chơi sẽ có cơ hội tham gia vào các cuộc đua băng rừng, vượt núi và thậm chí cả đầm lầy. Ngoài những con đường đầy chướng ngại vật, người chơi còn phải cẩn thận trước các đối thủ máy không ngại ngần ép xe bạn văng khỏi đường đua.

Có hơn 16 loại đường đua tha hồ cho người chơi sử dụng các loại phương tiện khác nhau để chinh phục, từ xe đa dụng như ATV, các dòng xe chạy đường cát, tải nhẹ cho đến mô-tô địa hình. Nếu thích chứng tỏ tài năng, bạn hãy cùng 15 game thủ khác đua online hay đơn giản 2 người một máy và chia đôi màn hình.

NINJA GAIDEN SIGMA

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

NHẪN GIẢ PHỤC HẬN

Điều gì làm nên thành công của một game hành động chặt chém: những nhân vật đầy sức hút, các pha hành động khốc liệt, bộ sưu tập vũ khí phong phú, đồ họa-âm thanh ấn tượng và kể cả độ khó mang tính thử thách cao... Dù là gì đi nữa, Ninja Gaiden Sigma cũng hội tụ đủ.

NINJA GAIDEN SIGMA	
PHÁT HÀNH	Tecmo
PHÁT TRIỂN	Team Ninja
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	03/07/2007
ESRB	Mature (M)
HỆ MÁY	PS3

Ninja Gaiden (NG), loạt game kinh điển đầu những năm 1990 tưởng chừng đã chìm vào quên lãng nếu như không được hồi sinh dưới bàn tay tài ba của quái kiệt Itagaki. Phiên bản NG thế hệ mới cho Xbox (2004) đã thành công vang dội cùng với 2 thương hiệu God of War và Devil May Cry, tạo thành thế "chân vạc" thống lĩnh thể loại chặt chém. Chính từ tiền đề này mà một năm sau đó, Tecmo mạnh dạn tung ra bản mở rộng NG Black (NGB) tích hợp thêm nhiều tính năng mới và lại tiếp tục giành được ủng hộ. Đối với Itagaki việc khai thác tên tuổi game này như thế là tạm đủ nhưng với Tecmo thì chưa. Khi PS3 của Sony ra đời, Tecmo tiếp tục "chiếm lĩnh" hệ máy này bằng tái bản mang tên NG Sigma (NGS). Dù không do Itagaki trực tiếp chỉ đạo nhưng nhóm phát triển tài năng Team

NINJA MASTER

Ninja vẫn đủ sức đem đến một phiên bản đáng giá khác.

NHẪN GIẢ PHỤC HẬN

Câu chuyện trong NGS xoay quanh chàng nhẫn giả trẻ tuổi Ryu Hayabusha, truyền nhân của phái Ninja Rồng với trọng trách giữ gìn Long Thần Kiếm (Dragon Sword) và Hắc Long Ma Kiếm (Dark Dragon Blade). Vào một ngày nọ đại ma đầu Doku, tướng lĩnh dưới trướng vua Holy Vigoor Emperor bất ngờ tấn công ngôi làng Hayabusha và cướp đi thanh Hắc Long Ma Kiếm. Rất nhiều môn đồ phái Ninja Rồng đã bị sát hại trong đó có cả nữ tư tế Kureha và Ryu cũng bại dưới tay Doku. Không cam chịu, Ryu lên đường truy tìm kẻ chủ mưu để phục thù cho Kureha cũng như đoạt lại Hắc Long Ma Kiếm.

TRAI TÀI - GÁI SẮC

NGS được thiết kế dựa trên bộ khung NG kết hợp với bản mở rộng NGB nên vẫn giữ được phong cách truyền thống. Không những thế NGS còn đưa thêm một số cải tiến vào lối chơi vốn đã rất hấp dẫn của mình. "Nhẫn mà không nhẫn" - một game xoay quanh các nhẫn giả như NGS không đi theo thể loại hành động lén lút (stealth-action) mà lại thiên về các pha hành động chặt chém (hack 'n slash). Ngay từ đầu, game đã đẩy nhanh nhịp độ khi lập tức đưa người chơi vào các trận chiến khốc liệt mà không qua một màn hướng dẫn (tutorial) nào cả. Ryu có hàng loạt đòn liên hoàn mạnh mẽ tạo ấn tượng sâu sắc. Các tuyệt chiêu Ultimate Technique (giữ phím tam giác) tuy tốn thời gian chuẩn bị trước khi thi triển nhưng lại có mức và tầm sát thương cực cao để đối phó hữu hiệu kể cả với những con trùm. Lượng Soul Essence thu thập được giúp nâng cấp vũ khí, mua vật phẩm, xanh và đỏ giúp phục hồi máu và thanh Ki để có thể thi triển các tuyệt chiêu nhẫn thuật.

Những cải tiến giúp game hấp dẫn hơn là điều không thể không nhắc tới. Một số cải tiến nhỏ nhưng đáng giá như bố trí thêm nhiều điểm lưu (save-game), nâng cấp và mua sắm trang bị giúp người chơi tiện lợi hơn. Các rương chứa đồ và các con trùm cũng được bố trí và thêm vào khác đi một chút nhằm tạo nét mới cho những người đã từng chơi qua các phiên bản trước. Tuyệt chiêu nhẫn thuật (Ninpo) có thể được tăng cường thêm sức mạnh nếu như bạn "lắc" tay cầm Sixaxis lúc đang thi triển (vận dụng yếu tố cảm ứng). Tuy nhiên tính năng này lại bị xem là khá vô dụng khi không biết được hiệu quả vì chẳng có thanh chỉ số nào hiển thị điều này nên nhanh chóng bị người chơi lãng quên.

Kho vũ khí phong phú của Ryu ngoài những thứ quen thuộc như thanh Dragon Sword, côn nhị khúc Nunchaku, thanh mộc kiếm trứ danh Unlabored Flawlessness... còn được bổ sung thêm một thứ mới toanh là cặp song kiếm Dragon's Claw & Tiger's Fang. Với cặp song kiếm này Ryu có thêm những đòn liên hoàn nhanh, mạnh và đẹp mắt hơn nhiều giúp người chơi "dễ thở" trước sự áp đảo của đối phương. Bên cạnh đó Ryu còn được bổ sung một số kỹ năng như bắn cung trong lúc bay nhảy, vừa chạy thoăn thoắt trên mặt nước vừa chiến đấu. Các pha chạy nhảy của Ryu vẫn giữ các kiểu bám tường (Wall Running), qua lại giữa

BẠN CÓ BIẾT

- Quái kiệt Itakagi vốn xem bản NGB là phiên bản cuối cùng khai thác tựa game này nên đã không đảm nhận vai trò lãnh đạo trực tiếp dự án NGS. Ông tuyên bố NGS là một game không hoàn hảo dù thừa nhận việc xuất hiện trên PS3 là điều cần thiết, giúp fan của hệ máy này có cơ hội thử qua NG.
- Mục tiêu của NG là game thủ ngoài Nhật Bản nên không có gì ngạc nhiên khi doanh số ở thị trường ngoại quốc khá cao trong khi tại thị trường nội địa khá đìu hiu - chỉ có 60.000 bản NG bán ra trong 4 tháng đầu tiên trong khi đó với NGS là 76.000 bản trong 6 tháng đầu tiên. Trong khi đó, ở Bắc Mỹ và châu Âu, tổng doanh số đến nay của NG+NGB là 1,5 triệu bản còn NGS cũng đã hơn 500.000 bản.
- Leah Dizon, nữ ca sĩ gợi cảm hàng đầu ở Nhật hiện nay được Tecmo giao vai trò lăng xê cho NGS ở thị trường nội địa.

2 vách hẹp (Flying Bird) và cả tính năng bơi lội mới thêm vào; phiên bản này Ryu đã tự động leo lên những gờ thấp nên bạn... đỡ phải tự canh nhảy.

"Luồng gió mới" là một nhân vật đã được "thổi vào" để chiến đấu bên cạnh Ryu - nữ chiến binh Rachel. Cô nàng thợ săn quỷ (Fiend Hunter) này thật ra không quá xa lạ bởi từng xuất hiện trong NG với vai trò NPC. Ẩn dưới vẻ ngoài gợi cảm của Rachel là sức mạnh của một chiến binh siêu việt. Với vũ khí là cây rìu chiến War Hammer khổng lồ, các đòn đánh của Rachel chậm hơn Ryu nhưng sát thương cao hơn hẳn, "trúng đòn nào, thấm đòn đó"; chưa kể Rachel còn được trang bị thêm sợi roi và kỹ năng Sorcery (tương tự như Ninpo nhưng đơn giản hơn). Được Team Ninja thiết kế 3 màn chơi riêng ngoài 16 màn chơi quen thuộc của Ryu, phần điều khiển Rachel đem đến những trải nghiệm mới mẻ thông qua góc nhìn của nhân vật này. Tuy phần chơi của Rachel chỉ chuyên về các pha chiến đấu và một số trận đấu trùm đặc trưng, nhưng cũng đủ hấp dẫn mọi người và làm game thủ phiên bản trên Xbox phải tiếc rẻ, ghen tị.

Sau khi hoàn thành, người chơi có thể mở khóa chế độ Mission, một phần chơi kế thừa từ bản NGB. Với nhiều nhiệm vụ riêng biệt được thiết kế cho từng khu vực bản đồ nhỏ trong game, chế độ này như là một phần chơi thêm đầy thử thách mà bạn nên thử qua. Ngoài ra còn có cả chế độ chơi Survival với tính ác liệt cao hơn hẳn khi bạn hoặc tất cả đối phương phải bị tiêu diệt. Và cuối cùng, nếu tự hào với số điểm thưởng karma nhận được, bạn có thể kết nối với dịch vụ Playstation Network để so thành tích với anh tài khắp thế giới.

THỬ THÁCH ĐẲNG CẤP

Mọi chi tiết trong game có thể thay đổi ngoại trừ một chi tiết, đó là độ khó lên đến mức "kinh hoàng" đã trở thành nét đặc trưng của cả dòng game. Đối phương mà bạn phải chạm mặt khá đa dạng từ những tên lính được trang bị giáp trụ kín kẽ, những nhẫn giả thoắt ẩn, thoắt hiện cho đến kỵ sĩ ma hay những gã lính đi mô tô hung hãn, tất cả đều sẵn sàng "tẩm quất" bạn bất kỳ lúc nào. Chưa kể bọn chúng còn biết phối hợp khá nhịp nhàng làm bạn luôn phải đối phó vất vả. Các con trùm còn kinh khủng hơn khi sẵn sàng "tiễn bạn" với chỉ vài loạt đòn. Những người mới làm quen với dòng game này ắt hẳn sẽ vài lần gặp "gameover" và sau 3 lần như thế, bạn có thể hạ độ khó xuống. Phải công nhận độ khó trong NGS tuy cao nhưng được thiết kế hợp lý và mang tính thử thách, kích thích người chơi chinh phục chứ không gây nản như một số game khác. Một thành công mà không phải game nào cũng làm được.

NÂNG CẤP HÌNH-ÂM

Di cư sang PS3, NGS "tiện tay" mượn sức mạnh "next-gen" để nâng cấp đồ họa lên độ phân giải 720p thật ấn tượng. Nếu như NG đã là một trong những game có đồ họa đẹp nhất trên Xbox thì NGS đã được Team Ninja thiết kế để xứng đáng đạt danh hiệu tương tự trên PS3. Ngay từ những cảnh đầu tiên, fan lâu năm đã có thể nhận thấy nét khác biệt rõ rệt giữa 2 phiên bản. Thay vào phông nền xám xịt đơn điệu là một bức tranh muôn màu với vách núi rêu phong, tán cây đỏ úa và lá vàng đầy mặt đất; không chỉ thế, mọi trường đoạn đều để lại ấn tượng bởi công sức của các nhà phát triển tạo nên các cảnh nền đẹp mắt. Các nhân vật cũng trau chuốt hơn với trang phục có độ bóng và họa tiết được chăm chút hơn. Ryu đầy vẻ phong trần lãng tử, trong khi Rachel lại rất gợi cảm với bộ trang phục của mình. Có thể nói đồ họa trong NGS khá hoàn hảo nếu trừ ra một vài điểm chưa tốt lắm. Ví dụ, hiệu ứng ánh sáng động, một số đoạn bạn sẽ thấy bóng nhân vật của mình trên nền đất trong khi đồ vật xung quanh lại không hề có, quái lạ thật! Một khuyết điểm khác từ bản NG vẫn tồn tại đến tận phiên bản này là góc quay camera nhiều đoạn còn bất tiện khiến người chơi bị hạn chế tầm nhìn nên hành động kém chính xác, nhất là khi bạn phải "dịch quần hồ" ở những khu vực chật hẹp. Phần âm thanh trong game cũng không hề kém cạnh với chất lượng đỉnh cao từ những đoạn nhạc nền mãnh liệt cho đến các hiệu ứng mang chất của một tác phẩm điện ảnh hàng đầu. Thật là "Nghe đã tai, nhìn đã mắt"!

XỨNG MẶT ANH HÀO

NGS đã thỏa mãn cơn khát cho những game thủ sở hữu máy chơi game của Sony khi đem đến cho họ cơ hội tung hoành cùng với chàng nhẫn giả được yêu thích Ryu. Hình-âm xuất sắc cộng với nhân vật mới Rachel là những bổ sung đáng giá cho lối chơi vốn đã hấp dẫn, khiến NGS vượt ngoài khuôn khổ của một tái bản thông thường và xứng đáng nằm trong bộ sưu tập game không thể bỏ qua

XUÂN QUANG

ƯU

- Lối chơi nhanh, mạnh, hấp dẫn.
- Nhiều cải tiến cho nhân vật Ryu.
- Bổ sung nhân vật mới đáng giá Rachel.
- Nâng cấp hình - âm vượt bậc.

KHUYẾT

- Camera thiết kế còn bất tiện.
- Một số cải tiến chưa thật như ý.

CABAL ONLINE

THE REVOLUTION OF ACTION

NO HACK BOT

CABAL VN CABAL VN CABAL VN

MIỄN PHÍ MÃI MÃI

PET LEVEL 10

PHIÊN BẢN 4

BÍ MẬT NGÔI MỘ CỔ

BOSS

FORGOTTEN TEMPLE B2F

RA MẮT VÀO THÁNG 9

VŨ KHÍ &

ÁO CHOÀNG MỚI LẠ +9

Điều mong đợi đã đến . . . http://ca.playpark.vn

PLAY@PARK

ESTsoft

ASIASOFT VIETNAM CO., LTD.

Tên game: The Settlers IV
Thể loại: Chiến thuật/Xây dựng

Phát triển: BlueByte
Phát hành: Ubisoft

Ngày phát hành: 2001
ESRB: Teen

Cấu hình: Pentium 200MHz, RAM: 4MB (hỗ trợ DirectX 7), Windows 95/98/Me/XP

NHỮNG NGƯỜI KHAI PHÁ NGỘ NGHĨNH

Một vùng đất nhỏ. Một nhúm người cũng nhỏ nhắn, lùn lùn và có phần hơi ... tròn tròn, bao gồm vài ba "anh" đào đường, vài ba "anh" cầm búa xây dựng và một lô một lốc các nhân công chen lấn xô đẩy nhau. Và, đó là tất cả những gì chúng ta có để có thể đặt những trụ móng đầu tiên xây dựng lên một... đế chế. Đúng, một đế chế, nhưng với quy mô... nho nhỏ thôi. Đó chính là The Settlers IV (SIV).

THẾ GIỚI CỦA NHỮNG CHÀNG LÙN

Ngay khi bước vào game, bạn sẽ phải ấn tượng với đồ họa của SIV: lấy tông màu sáng làm chủ đạo, cùng với phong cách hài hước. Mỗi khi chơi SIV, người viết lại cảm thấy rất thoải mái và một chút tức cười. Tất cả đều mang một dáng vẻ thấp bé theo kiểu chiều ngang bằng chiều dọc, từ những ngôi nhà lớn nhỏ đủ loại, cho đến những chiến binh dũng mãnh. Phông nền khi "tham chiến" luôn luôn là một thảm có xanh tươi, lác đác trên đó là những vùng mỏ, các khu rừng đầy hoa lá, chim chóc, muông thú. Động tác của nhân vật cũng rất đa dạng. Bạn đã bao giờ thấy những công nhân khi không làm việc lấy... yoyo ra chơi, tung hứng hay một tờ có thể coi là "báo" để đọc chưa? Mỗi một cá thể riêng biệt, ứng với từng ngành nghề có những hành động rất đặc trưng. Nếu như bạn quan sát một xưởng gỗ, bạn sẽ thấy có người trong đó, đi từ nhà ra, cầm lấy cây gỗ mà công nhân khuân vác chuyển đến và làm công việc của mình rất đều đặn. Hay trong trang trại chăn nuôi, bạn có đầy ắp những con giống và một ông chủ béo, tốt bụng. Đơn giản, nhưng chi tiết và sinh động, là những cảm giác đầu tiên khi tiếp xúc với SIV.

Gameplay của Settlers IV là sự kết hợp giữa thể loại City Building (xây dựng thành phố) và RTS (chiến thuật thời gian thực). Ở khía cạnh xây dựng, bạn sẽ phải quản lý tất tần tật các khoản như: xây dựng nhà cửa, điều phối dân, theo dõi dân số, sản xuất các loại nguyên vật liệu... mặc dù không thể chi li và kĩ càng như các game xây dựng "đúng hiệu". Việc xây dựng và sản xuất trong SIV theo một dây chuyền với những mắt xích nhỏ. Bạn bắt đầu bằng những công trình cơ bản, rồi từ đó phát

triển lên các loại khác cao cấp hơn. Ví dụ: để làm ra bánh mì, người chơi phải có bột mì và nước, nhưng muốn có bột mì và nước, trước đó, bạn phải sở hữu một nông trang cùng một "cơ sở" cung cấp nước từ sông ngòi rồi. Và đặc biệt, với một số công trình, chúng chỉ hoạt động tại các vùng nhất định như các mỏ khoáng sản (sắt, đá, than, vàng), đánh bắt cá (phải xây gần nơi có cá), sản xuất mật ong (gần nơi có hoa).

Mỗi một loại nhà trong SIV đều chiếm một khoảng đất nhất định. Khái niệm "đường biên giới" cũng được SIV sử dụng, và nó rất quan trọng. Đường biên giới này có thể mở rộng bằng cách xây dựng các tháp canh (tower) và cho lính vào trong đó, hoặc sử dụng lính "đào trộm" biên giới (chỉ sử dụng với các loại địa hình không thể xây tháp được). Nếu biên giới của bạn không mở rộng đúng lúc, bạn sẽ không thể xây thêm nhà cửa được nữa, rất phiền phức cho late-game (giai đoạn cuối game).

Đất đai càng "to" bao nhiêu, bạn càng thoải mái xây dựng bấy nhiêu, nhưng cũng khó để kiểm soát hơn, và SIV hỗ trợ chế độ zoom out rất hữu dụng để "nhìn xa, trông rộng". Việc quản lý và phân phối trong game cũng rất quan trọng. Bạn sẽ phải cân bằng giữa dân số với quân đội, cũng như các loại nguyên vật liệu để đảm bảo mọi nơi đều hoạt động. Hãy ưu tiên những thứ tối quan trọng như: gỗ, đá và than trước, nếu không bạn sẽ phải... hối hận về sau này. Và để có thể phân phối đều khoáng sản cho các vùng trọng điểm, hãy sử dụng kho chứa để tiện kiểm soát. Mỗi một dân tộc trong game sẽ có tỉ lệ sử dụng các loại khoáng sản khác nhau, vì thế, khi xây dựng các công trình ban đầu, hãy cân nhắc cẩn thận.

CÁCH CHƠI HẤP DẪN

SIV bao gồm hai phần chơi chính: chơi đơn và chơi mạng. Trong phần chơi đơn, bạn có thể chọn chơi theo chiến dịch của

từng dân tộc (bao gồm: Roman, Maya, Viking và Trojan - xuất hiện tại bản mở rộng: The trojan and the elixir of power). Các chiến dịch trong SIV bao gồm các màn chơi đi kèm với nhiều loại nhiệm vụ khác nhau, nói chung là chúng không quá khó khăn để bạn có thể hoàn thành chỉ trong vài giờ chơi liên tục.

Điểm nhấn của nhà phát triển nằm ở mục chơi mạng: qua Internet hoặc Direct IP. Quả thực, khi bước chân vào những trận đánh mạng của SIV, bạn khó có thể dứt ra được. Bạn có thể lựa chọn giữa rất nhiều loại map khác nhau cùng các tinh chỉnh khác nhau để thử thách khả năng của mình. Có một điều khá buồn cười là map của SIV chỉ cho phép người chơi tham gia với đúng số lượng đã qui định. Ví dụ như nếu bạn có hai người muốn đấu nhau, thì chỉ có thể chọn các map dành cho 2 người chứ không phải là 3 hay 4. Tuy nhiên, bạn có thể cho một vài máy thêm vào và đấu theo kiểu team death match hoặc free for all.

Chiến đấu trong SIV rất đơn giản, nhưng là phần quan trọng nhất của game bởi đó là yếu tố quyết định thắng thua của bạn. Trước khi bước vào chiến trường, bạn phải có lính. Và quy trình có lính cũng như quy trình sản xuất, tức là theo dây chuyền bao gồm những mắt xích nhỏ. Để có 1 "tên" lính, bạn phải có ít nhất một người dân đi kèm với một loại vũ khí. SIV cũng cho phép người chơi sở hữu các loại quân cao cấp hơn, với điều kiện thêm là vàng. Mỗi dân tộc có các đơn vị đặc biệt khác nhau, và có hữu dụng hay không còn hoàn toàn phụ thuộc vào tài cầm quân của bạn.

Thực sự mà nói yếu tố chiến thuật trong SIV không có nhiều, tuy nhiên, nếu bố trí các công trình phòng thủ hợp lý kèm các quân cấp cao, chiến thắng sẽ đến với bạn dễ dàng hơn. Có một điểm mà người viết không hài lòng, đó là mỗi khi quân đội hai bên nhìn thấy nhau, chúng sẽ... lao bổ vào nhau bất kể sống chết, cho dù bên kia có đông hơn gấp 10 lần. Trong các tình huống như vậy, bạn chỉ có thể nhìn quân đi vào chỗ chết mà thôi. "Cách chết" của lính tráng trong SIV cũng rất hài hước, bạn sẽ không nhìn thấy máu chảy, đầu rơi, thay vào đó các linh hồn được chắp thêm đôi cánh bay lên thiên đàng.

MỘT GAME ĐÁNG CHƠI

Đó là tất cả những gì có thể nói về The Settlers IV: thư giãn nhẹ nhàng, thoải mái, hoặc để đấu trí cân não với những người bạn thì đây là một lựa chọn không tồi! Và cũng đừng quên mở to loa khi chơi game bạn nhé. Âm thanh sôi động của cuộc sống lao động cùng những bản nhạc lúc trầm lúc bổng, khi nhẹ nhàng, khi dồn dập của The Settlers IV thật khó có thể bỏ qua.

PHƯƠNG DUNG

ƯU

- Hình ảnh đặc sắc.
- Âm thanh tốt.
- Cách chơi đơn giản nhưng hấp dẫn.
- Chơi mạng thú vị.

KHUYẾT

- AI đôi khi bị lỗi.
- Không cho phép micro quân đội khi giao tranh.

PC chuyên game
SPIDER THÊM MẠNH

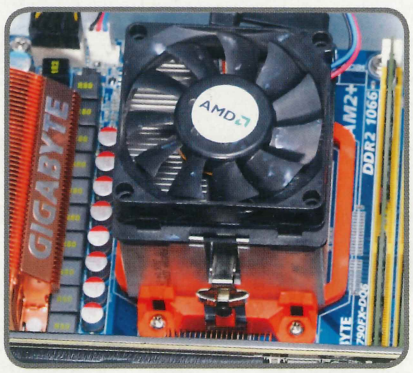
Khi bạn đọc tờ Thế Giới Game này, card đồ họa sử dụng GPU mới nhất của AMD, ATI Radeon HD 4870X2, được giới thiệu rộng rãi trên thị trường. Đây quả là tin vui với những "tín đồ cuồng nhiệt" của công nghệ và giới game thủ. Sức mạnh đồ họa của dòng card ATI Radeon HD 4870X2 có thể giúp bạn "san bằng" mọi trở ngại trong thế giới game hay không? Tuy nhiên, trong thử nghiệm này chúng ta sẽ cùng xem khả năng của một hệ thống chuyên cho chơi game với cấu hình đề xuất của AMD dựa trên nền tảng Spider với "điểm nhấn" là đồ họa kép với 2 card mới.

Như chúng ta đã biết, nền tảng Spider của AMD được xây dựng dựa trên việc kết hợp 3 thành phần cơ bản là bo mạch chủ (BMC) chipset AMD dòng 7, BXL AMD Phenom X4, card đồ họa GPU ATI Radeon HD 3800 nhằm đem đến cho người dùng 1 bộ máy tính mạnh mẽ, ổn định và tiết kiệm điện năng (tham khảo thêm thông tin trong bài "Nền tảng cho PC", ID: A0803_110). Cấu hình phần cứng của hệ thống Spider thử nghiệm được "cập nhật" với bo mạch chủ (BMC) Gigabyte GA-MA790FX-DQ6 chipset AMD 790FX hỗ trợ công nghệ HyperTransport 3.0, CrossFireX, công nghệ quản lý, tiết kiệm điện năng (A0712_56). BXL AMD Phenom X4 9950 được sản xuất trên công nghệ 65nm, xung nhịp 2,6GHz, socket AM2+, bộ nhớ đệm L2 2MB (mỗi nhân 512KB) và bộ nhớ đệm L3 2MB dùng chung. Sức mạnh đồ họa được tăng cường bằng 2 card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2, giao tiếp PCIe 2.0, hỗ trợ DirectX 10.1, Shader Mode 4.1. ATI Radeon HD 4870X2 sử dụng giải pháp "2 trong 1" để nâng cao khả năng xử lý đồ họa. Mỗi card tích hợp 2 GPU Radeon HD 4870, xung nhịp 750MHz và 2GB bộ nhớ GDDR5 (mỗi nhân 1GB), xung nhịp bộ nhớ 900MHz. Ngoài ra, hệ thống này còn được trang bị 2 ổ cứng Seagate 160GB, thiết lập RAID 0 (stripled) và bộ nhớ hệ thống 2x1GB RAM DDR2, bus 1066MHz (dual channel).

Để đánh giá sức mạnh của cấu hình này, chúng tôi sử dụng các phép thử của máy tính để bàn, card đồ họa, mainboard và một số game hạng nặng hiện nay trên nền HĐH Windows Vista Ultimate, card đồ họa sử dụng trình điều khiển (driver) do AMD cung cấp. Các phép thử thực hiện ở độ phân giải 1600x1200x32bit, chất lượng đồ họa trong phép thử 3DMark 06 và 3DMark Vantage được đẩy lên mức cao nhất với khử răng cưa 8 mẫu (8AA), lọc bất đẳng hướng 16 (16AF).

Kiểm tra nhanh với công cụ sẵn có của Windows Vista Ultimate, "con người nhện này" đạt 5,9 điểm, "dụng nóc" Windows Experience Index cho tất cả các thành phần phần cứng như Processor, Memory (RAM), Graphics, Gaming Graphics, Primary Hard Disk. Trong phần đánh giá tổng quát "sức khỏe" hệ thống bằng WordBench 6 (beta 2), hệ thống nhanh chóng hoàn tất phần thử nghiệm với 99 điểm, nhanh hơn 12% so với hệ thống Spider từng thử nghiệm trước đây. Điểm số PCMark Vantage cũng nhanh hơn 10% (đạt 4.746 điểm so với 4.351 điểm của Spider).

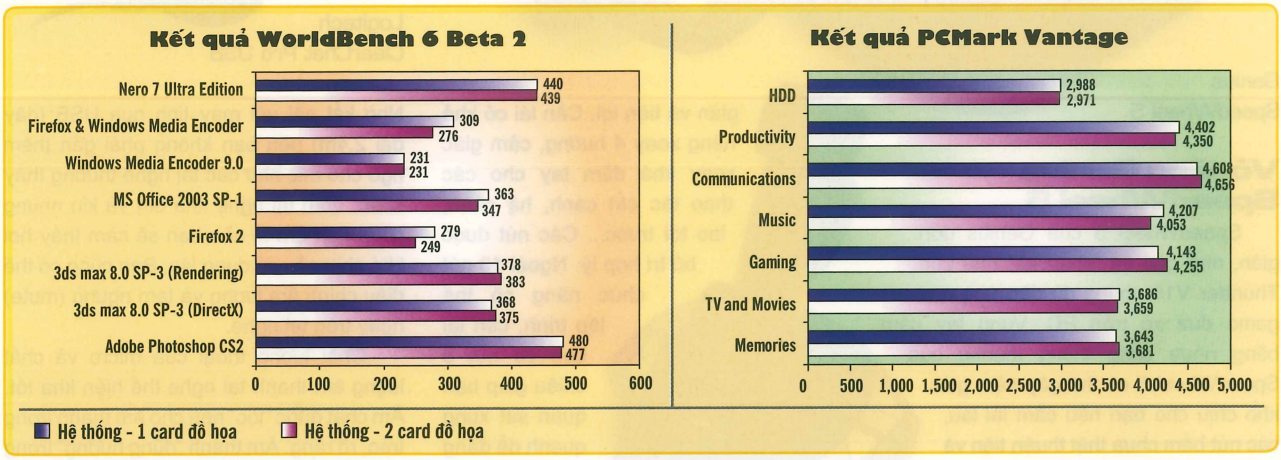
Với game thủ, những điểm số "khô khan" của các phép thử trên sẽ không hấp dẫn bằng việc cấu hình này "đối đầu" với các game "khủng" như thế nào. Bỏ qua các game hạng nhẹ như Unreal Tournament 3, Tomb Raider: Angel of Darkness... trong phép thử đồ họa, chúng ta sẽ bắt đầu với các game "nặng ký" hơn. Return To Proxycon, Firefly Forest (game thử nghiệm trong 3DMark 2006), hệ thống nhẹ nhàng vượt mức sàn 30fps khi đạt 41,2 và 44,2fps. Company of Heroes: Opposing Fronts cũng không làm hệ thống chùn bước khi đạt trung bình khoảng 49,7fps. Crysis, "sát thủ" phần cứng của năm 2007



cũng chỉ đủ sức "kéo" hệ thống này xuống mức 29,8fps. Cũng sử dụng các game trên khi thử nghiệm với 1 card đồ họa, máy cho kết quả tương đương hoặc tốt hơn mà nguyên nhân có thể là do trình điều khiển cũng như các game này chưa tối ưu cho đồ hoạ kép. Cụ thể Return To Proxycon đạt 40,5fps, Firefly Forest đạt 44,1fps, Company of Heroes: Opposing Fronts nhỉnh hơn 1 chút với 51,6fps và Crysis đạt mức 30,1fps. Kết quả này cũng tương tự với 1 số card đồ họa kép khác chúng tôi từng thử nghiệm.

Khi bước sang "sân chơi mới" với bộ công cụ thử nghiệm 3DMark Vantage (chỉ hỗ trợ HĐH Windows Vista, card đồ họa hỗ trợ DirectX 10), sức mạnh đồ họa đa nhân mới có dịp "toả sáng" khi điểm số đồ họa (Graphics) của hệ thống đạt 13.827 điểm (so với 11.927 điểm của 1 card). Các game Jane Nash, New Calico (trong 3DMark Vantage) cũng vượt mức chuẩn 24fps khi đạt 33,6 và 49,7fps.

ĐÔNG QUÂN



Đồ chơi cho Gamer

TAY LÁI LỤA DƯỚI ĐẤT, TRÊN KHÔNG

Dân đua xe tất nhiên phải "ôm" được chiếc vô lăng thật vừa ý. Phi công thì không thể thiếu cần lái. Dù xé cháy mặt đường hay đâm toạc ngàn mây, bạn vẫn cần âm thanh của riêng mình. Thử chơi nghe.

Vô-lăng Hama Thunder V18

Vẫn với kiểu thiết kế giống với các loại vô-lăng thường thấy dành cho những game thủ mê thể loại đua xe, Thunder V18 trông đơn giản, dễ dùng. Tay cầm khá nhỏ, có đường kính chỉ hơn một gang tay, dành cho PC, kết nối qua ngõ USB. Vô-lăng được bọc lớp nhựa chống trơn, thiết kế khá "ôm tay" và thoải mái. Cảm giác bẻ lái nặng, thật. Bàn đạp (pedal) lớn và khá nặng chân. Tuy nhiên, 4 miếng đệm hút chưa thật bám bàn khi đặt trên bàn mi-ca và kiếng, nhất là 2 miếng đệm hút phía sau.

Bề ngoài trông đơn giản nhưng chiếc vô-lăng này có "nội lực" khá tốt. Việc thiết lập rất dễ dàng, thử nghiệm thì Windows Vista nhận diện ngay khi bạn kết nối thiết bị với máy tính (nhà sản xuất cho biết thiết bị tương thích tốt với mọi nền Windows). Vô-lăng có 18 nút chức năng được bố trí khá hợp lý và thuận tiện cho thao tác với cả hai tay; đáng chú ý là 2 nút lên/trả số nằm ẩn phía sau rất tiện lợi và dễ dùng. Khả năng rung của vô-lăng rất tốt (tùy game có tính năng này hay không nhưng hầu như các game đua xe hiện nay đều hỗ trợ).

Hama Thunder V18

Giá: 979.000 đồng, bảo hành 1 năm.

Ưu: cảm giác thật, chức năng rung đáng giá, dễ thiết lập

Khuyết: chưa bám thật chắc mặt bàn.

Genius
SpeedWheel 5

Vô-lăng Genius SpeedWheel 5

SpeedWheel 5 của Genius đơn giản, nhỏ gọn và "chưa tới" như của Thunder V18 nhưng đủ đáp ứng mọi game đua xe trên PC. Vùng tay cầm bằng nhựa cứng thông thường của SpeedWheel 5 có thể gây cảm giác khó chịu cho bạn nếu cầm lái lâu, các nút bấm chưa thật thuận tiện và hơi nhỏ. Cảm giác bẻ bánh lái khá thật nhưng vẫn còn hơi nhẹ. Chân thắng và chân ga lớn, dễ đạp. Vô-lăng có tổng cộng 11 nút chức năng, trong đó có 2 nút nằm phía sau bánh lái khá dễ với. Vô-lăng SpeedWheel 5 không có chế độ Digital và Analog như của Thunder V18 nhưng có nút Turbo trợ giúp cho những pha hành động gay cấn trong các màn đua xe.

Vô-lăng kết nối với máy tính qua cáp USB và việc thiết lập rất dễ dàng. Đáng chú ý là vô-lăng rất chắc chắn khi đặt trên bàn vì ngoài 3 mấu hút cao su, đi kèm thiết bị còn có ngàm chữ C để bạn siết chặt vô-lăng trên bất kỳ loại mặt bàn nào.

Giá: 49 USD, bảo hành 1 năm.

Ưu: chắc chắn, dễ dùng.

Khuyết: không có chức năng rung, chưa thật êm tay.

Cần lái máy bay Genius MetalStrike 3D

MetalStrike 3D dành cho PC, kết nối qua ngõ USB. Bề ngoài trông rất "hầm hố" nhưng thiết bị lại điều chỉnh khá đơn giản và tiện lợi. Cần lái có khả năng xoay 4 hướng, cảm giác xoay khá đằm tay cho các thao tác cất cánh, hạ cánh, lao tới trước... Các nút được bố trí hợp lý. Ngoài 13 nút chức năng có thể lập trình, cần lái còn có nút 8 chiều giúp bạn quan sát xung quanh dễ dàng khi ngồi trong buồng lái. Tuy nhiên, 4 đệm cao su ở mặt đáy của thiết bị chưa đủ để cần lái nằm chắc chắn trên bàn và các nút bấm vẫn chưa thật êm ái. Nếu bạn là fan thể loại lái/bắn máy bay trên nền PC thì cần lái máy bay MetalStrike 3D là một trong số chọn lựa hiếm hoi trên thị trường.

Genius
MetalStrike 3D

Giá: 26 USD, bảo hành 1 năm.

Ưu: nút bấm hợp lý, cần xoay cảm giác tốt, nhiều nút chức năng hữu ích, dễ thiết lập.

Khuyết: chỉ dành cho người thuận tay phải, chưa bám chắc mặt bàn.

Tai nghe Logitech ClearChat Pro USB

Tai nghe này được thiết kế cho nhiều mục đích khác nhau, trong đó có dành cho game. Tai nghe có nút chuyển 3 nấc (SoundSwitch Equalizer) ứng với 3 mục đích chính: chat, chơi game và nghe nhạc.

Logitech
ClearChat Pro USB

Nhờ kết nối với máy tính qua USB (dây dài 2,4m) nên bạn không phải gắn thêm ngõ cho mic như các tai nghe thường thấy khác. Vòm tai nghe khá ôm và kín nhưng chưa thật êm ái nên bạn sẽ cảm thấy hơi khó chịu nếu sử dụng lâu. Bạn cũng có thể điều chỉnh âm lượng và tạm ngưng (mute) ngay trên tai nghe.

Chất lượng thoại của micro và chất lượng âm thanh tai nghe thể hiện khá tốt. Âm chat được "lọc" nên cho âm thanh trong trẻo, rõ ràng. Âm thanh "đúng hướng" trong những game hành động bắn súng; âm trầm mạnh mẽ, âm trung ấm áp và âm cao chi tiết, trong trẻo. Tuy vậy, nút chuyển 3 chế độ vẫn chưa phát huy nhiều tác dụng: bạn khó có thể phân biệt được hiệu ứng âm thanh giữa 3 chế độ này.

Giá: 62 USD, bảo hành 1 năm.

Ưu: đẹp, chất lượng âm thanh và micro tốt, dây dài, ôm tai, dễ dàng điều chỉnh.

Khuyết: chưa thoải mái khi đeo lâu.

LÊ DUY

Liên hệ

Genius: Mai Khanh
14 Huỳnh Khương Ninh, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 820 6072

Hama: Hamaviet
157 Nguyễn Văn Cừ, Q.5, TP.HCM; ĐT: (8) 240 6815

Logitech

Song Tấn
40 Nguyễn Cư Trinh, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 920 6400

Việt Quang
18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM;
ĐT: (8) 825 8563

SV House
156 Ngọc Khánh, Q. Ba Đình, Hà Nội; ĐT: (4) 771 0132

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373 - 04.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 7 (Tặng kèm 300 Game) / XB360: 8 triệu
WII: 5 triệu 5 / NDS: 2 triệu 9 / PS2: 2 triệu 7 / PS3: 7 triệu 8
- Nhận đặt mua, đổi game, PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)
- Gắn modchip PS2 - Mua bán các máy PS2, PS3, PSP đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame mở thêm cửa hàng mới tại 106 tập thể G3 - Trung Tự (Điện thoại: 04.292.34.55)

Màn hình LCD
SÀN ĐẤU "KHỦNG" CHO GAME

Bạn là game thủ, nhà thiết kế hay "nhóc tì"... thì màn hình vẫn là một trong những lựa chọn đầu tiên cho mọi "cuộc chiến". Thật vậy, ngoài cấu hình máy mạnh, card đồ họa "xịn", màn hình "chất lượng" đã góp phần rất lớn trong việc tăng cảm hứng, niềm mê say trong các khung cảnh "thần tiên" hay những trận quyết đấu. Chuẩn bị cho game thủ vui chơi trong mùa hè này là 2 màn hình LCD "khủng" F-22 và V2400W của Acer và BenQ với kích thước 22" và 24" khung hình wide 16:10.

Acer F-22 và BenQ V2400W đều hỗ trợ thời gian đáp ứng 2ms. Đây là thông số lý tưởng cho những màn trình diễn, những pha game gay cấn cũng như những đoạn phim hấp dẫn. Ấn tượng nhất là LCD cao cấp Acer F-22 22" có thiết kế "cực bốc" với tông đen chủ đạo viền đỏ cộng với LED nguồn "rực lửa" và logo xe đua công thức 1 Ferrari tuấn mã vàng ấn tượng ở cạnh dưới màn hình. Chân đế cùng tông đen với màn hình có dáng "kiềng 3 chân" nên rất chắc chắn. F-22 hỗ trợ độ tương phản động 20.000:1 theo công nghệ ACM (Adaptive Contrast Management) có khả năng phân tích để đạt đến sắc trắng và sắc đen sâu nhất, đồng thời giúp tiết kiệm điện. Tuy nhiên, với những màn hình có độ tương phản cao, bạn nên chỉnh độ tương phản ở OSD xấp xỉ mức trung bình để tránh chói mắt.

Acer F-22

Acer F-22 hỗ trợ điều khiển cảm ứng SensorTouch (nút nhấn cực nhạy) và đạt góc nhìn rộng nhất (176°/176°) trong nhóm sản phẩm thử nghiệm. Nút e (công nghệ Empowering) trên màn hình cung cấp 5 chế độ hiển thị: User/Text/Standard/Graphics/Movies. Thử nghiệm cho thấy, chế độ User và Standard đặt độ sáng trung bình (phù hợp công việc văn phòng), chế độ Text và Movies có độ sáng dịu (giảm mỏi mắt khi soạn thảo và giải trí) và Graphics nâng cao độ sáng để tăng độ sắc nét và rực rỡ của hình ảnh. Ngoài ra, F-22 thuộc loại màn hình phản xạ ánh sáng AG *(ID:A0604_60)*, trang bị công nghệ CrystalBrite chống chói tốt hơn nên bạn có thể quan sát tốt dưới mọi điều kiện ánh sáng.

Chỉ dày 24mm, màn hình "siêu mỏng" BenQ V2400W khá bắt mắt với khung hình 24" màu đen sang trọng đặt lệch phải trên chân đế hình chữ nhật màu xám bạc vững chắc. Tương tự Acer F-22, BenQ V2400W trang bị nút điều khiển cảm ứng nhạy giúp thao tác OSD nhanh, dễ dàng. Màn hình V2400W hỗ trợ độ tương phản động mức 4.000:1 và công nghệ Senseye+photo giúp nâng cao độ nét, độ trung thực hình ảnh; cung cấp 5 chế độ hiển thị (Picture mode) Standard, Photo, Dynamic, Movie và sRGB.

Giao tiếp của Acer F-22 và BenQ V2400W khá thời thượng khi có thêm ngõ HDMI bên cạnh 2 ngõ phổ biến là: D-SUB, DVI, riêng BenQ V2400W có ngõ cắm tai nghe (dùng khi kết nối qua HDMI). Màn hình BenQ V2400W chỉ kèm cáp tín hiệu VGA (dù hỗ trợ cổng DVI). Acer F-22 chu đáo có thêm cáp DVI.

BenQ V2400W

Cả 2 màn hình thử nghiệm đều cho chỉnh được độ nghiêng: BenQ V2400W (lên 20 độ, xuống 5 độ) và Acer F-22 (lên 15 độ, xuống 5 độ). Giao diện OSD của cả 2 màn hình được thiết kế chuyên nghiệp với đầy đủ tất cả các chức năng cần thiết và có chế độ điều chỉnh tự động. Để tiết kiệm điện, khi nghỉ hoặc chờ, cả 2 màn hình giảm mức tiêu thụ điện xuống chỉ còn 2W.

Nhìn chung 2 sản phẩm đều đạt điểm cao khi thử nghiệm, hình ảnh sáng, rõ, tương phản tốt và độ sắc nét cao. Trong các phép thử văn bản 2 màn hình đều hiển thị rõ ràng sắc nét phông chữ, đường biên chữ liền lạc và mịn. F-22 và V2400W đạt điểm số tuyệt đối về khả năng hiển thị các sọc trắng đen với mật độ dày đặc vẫn phân biệt rõ ràng sắc nét và không bị chớp. Thử nghiệm hiển thị hình ảnh, chân dung: trái cây với màu sắc tươi ngon, thật; chân dung thể hiện đẹp và sắc nét.

Tham gia các trận game trên "sàn" Acer F-22 và BenQ V2400W, các game thủ sẽ hứng khởi. Nếu trong FarCry với

những khu rừng nhiệt đới um tùm lá, dày đặc cây, đá và biển nước trong xanh, bạn có thể tựa vào thiên nhiên để thực hiện các cuộc đấu súng của mình. Với độ tương phản cao cùng công nghệ ACM, Acer F-22 soi lối tường tận cho đại đội cảm tử đổ bộ lên bờ biển Normandi thực hiện nhiệm vụ bảo vệ điểm nóng (Company of Heroes). Khung hình lớn, BenQ V2400W giúp game thủ nhìn rõ từng ngóc ngách ẩn náu của kẻ địch. Thời gian đáp ứng ấn tượng 2ms, 2 màn hình hạn chế được tối đa hiện tượng dừng hình trong những trận chiến khốc liệt của Heroes of Annihilated Empires.

Với giao tiếp DVI, HDMI và thời gian đáp ứng nhanh, góc nhìn rộng, Acer F-22 và BenQ V2400W rất tuyệt cho cả chơi game và công việc. Tương ứng với các thông số kỹ thuật và kết quả thử nghiệm, game thủ có thể hài lòng chọn một trong 2 màn hình làm bạn đồng hành trong các cuộc đấu của mình. "Sàn đấu" cho các cuộc đua công thức 1 Acer F-22 được hỗ trợ công nghệ Acer CrystalBrite, giúp hình ảnh đẹp hơn với các chi tiết màu sắc đầy đủ và tươi. "Siêu mỏng" 24" BenQ V2400W được trang bị công nghệ Senseye+photo giúp nâng cao độ nét, độ trung thực hình ảnh cho hình ảnh tươi sáng, màu sắc phong phú và khá tự nhiên.

ĐỨC THỊNH

Liên hệ

Acer: Acer Việt Nam
1 Lê Duẩn, Quận 1, TP.HCM; ĐT: (8) 910 6888
191 Bà Triệu, Hà Nội; ĐT: (4) 220 0660

BenQ: VISCOM
48 bis Trần Đình Xu, P. Cô Giang, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 920 6989

Thông số kỹ thuật

Tên sản phẩm	Khung hình	Độ phân giải	Độ sáng	Độ tương phản	Độ tương phản động	Thời gian đáp ứng	Góc nhìn ngang	Góc nhìn dọc	Ngõ vào
Acer F-22	22"	1680x1050	300cd/m2	-	20000:1	2ms	176/176	176/176	D-SUB/DVI/HDMI
BenQ V2400W	24"	1920x1200	250cd/m2	1000:1	4000:1	2ms	160/160	160/160	D-SUB/DVI/HDMI

Card đồ họa
SỨC MỚI CHO GAME

MSI N280GTX-T2D1G-OC

Gigabyte GV-R485-512H-B

NVIDIA ra mắt dòng GeForce GTX 200 với 2 đại diện GTX 280 và GTX 260 chưa được bao lâu thì AMD cũng trình làng dòng chip đồ họa Radeon HD 4800 với mẫu 4850. Các bạn game thủ thử cùng Test Lab trải nghiệm bốn đại diện của cả hai dòng chip đồ họa mới này: Gigabyte GV-R485-512H-B, Sapphire HD 4850 và MSI N280GTX-T2D1G-OC, Gigabyte GV-N28-1GH-B.

NVIDIA GeForce GTX 200 cao cấp xây dựng trên kiến trúc hợp nhất thế hệ 2 và trang bị công nghệ PureVideo HD tăng tốc độ xử lý, chất lượng hình ảnh độ nét cao (HD); công nghệ PhysX tái hiện hiệu ứng vật lý chân thực; ngoài ra GeForce GTX 200 còn hỗ trợ công nghệ 3-way SLI, cho phép kết hợp 3 card đồ họa để tạo nên sức mạnh đồ họa mới cho game, dựng hình 3D (đòi hỏi môi trường Windows Vista).

Không hề kém cạnh, dòng ATI Radeon HD 4800 cũng được nhà sản xuất "chăm chút" nhiều tính năng tích hợp đáng giá: hỗ trợ bộ nhớ GDDR5 cho băng thông gấp 2 lần GDDR3; tích hợp bộ giải mã video HD UVD 2 (Unified Video Decoder 2) giúp giảm tải bộ xử lý và ổn định tốc độ giải mã video; công nghệ AVT (Accelerated Video Transcoding) tăng tốc quá trình chuyển đổi định dạng, xử lý video... Dòng ATI Radeon HD 4800 cũng thừa kế từ Radeon HD 3000 khả năng hỗ trợ DirectX 10.1, Shader Mode 4.1 và giải pháp ATI CrossFireX ghép nối 4 card đồ họa...

Hai đại diện MSI N280GTX-T2D1G-OC và Gigabyte GV-N28-1GH-B đều sử dụng GPU NVIDIA GeForce GTX 280 với tốc độ xung nhân 602MHz, bộ nhớ 1GB GDDR3 giao tiếp 512 bit. Trong khi đó hai đại diện của ATI Radeon HD 4850, Gigabyte GV-R485-512H-B và Sapphire HD 4850 cùng đạt tốc độ xung nhân 625MHz, lần lượt trang bị bộ nhớ 512MB, 1GB GDDR3 giao tiếp 256 bit. Tất cả các card đồ họa đều dùng tản nhiệt quạt nhưng quan sát sẽ thấy sự khác biệt: Gigabyte GV-R485-512H-B và Sapphire HD 4850 thiết kế tản nhiệt cực kỳ mỏng gọn, chỉ cần 1 đầu nguồn 4 chấu trong khi MSI N280GTX-T2D1G-OC và Gigabyte GV-N28-1GH-B trông dày hơn rất nhiều với 2 đầu nguồn (4 chấu và 6 chấu).

Gigabyte GV-N28-1GH-B

Sapphire HD 4850

Thử sức với các cuộc chiến khá nhẹ trong Unreal Tournament, Halo và Half Life, các ứng viên đều nhẹ nhàng vượt qua với tốc độ thấp nhất đạt 80fps và cao nhất đạt 144fps trên khung 1600x1200. Trong những trận đấu liên hành tinh của Unreal Tournament 3, nhóm card GeForce 280 thắng thế hơn với khoảng cách lớn nhất là 26fps và gần nhất là 19fps. Còn trong Convenant hay Halo, khoảng cách trên đã rút ngắn lại còn đúng 3fps; với Half Life thì Gigabyte GV-R485-512H-B và Sapphire HD 4850 vượt lên với khoảng cách 6fps đến 7fps.

Cũng ở độ phân giải 1600x1200, loạt card thử nghiệm vẫn có thể chinh phục các game nóng và nặng hơn (FEAR, Crysis, Company of Heroes: Opposing Front (OF)) với điểm thấp nhất cũng đạt 30fps (Crysis) còn điểm cao nhất thì lên đến 127fps. Trong những trận chiến của FEAR, dẫn đầu là "tay súng" MSI N280GTX-T2D1G-OC với 116fps. MSI N280GTX-T2D1G-OC và Gigabyte GV-N28-1GH-B tiếp tục tự tin dẫn dắt Company of Heroes và đọ súng trong Crysis với sức mạnh cực đỉnh đạt 127fps (Company of Heroes) và 46fps (Crysis). Điểm số 3DMark 06 của 4 card thử nghiệm khá cao rải đều từ 8249 đến 8775 thể hiện rõ nét nhất khả năng chơi game và xử lý đồ họa. Để chạy 3DMark 2006, Test Lab phải dùng "thủ thuật" đổi tên tập tin direcpll.dll (áp dụng từ khi ATI đưa ra dòng Radeon HD2000). Sức mạnh đồ họa cũng được thể hiện rõ qua phép xử lý dựng hình 3D, nhóm card thử nghiệm đều vượt 4 lần so với mức sàn, cao nhất đạt 138fps và thấp nhất là 122fps.

Để có chất lượng hình ảnh đẹp hơn, Test Lab bật tất cả các hiệu ứng ở độ phân giải 1600x1200 4xAA 8xAF để thử nghiệm. Các card đồ họa vẫn "bon bon" với kết quả thấp nhất cũng đạt 81fps (FarCry) và cao nhất thì lên đến 113fps (Doom 3). Trong chế độ này, nhóm 2 card MSI N280GTX-T2D1G-OC và Gigabyte GV-N28-1GH-B vẫn nhỉnh hơn so với Gigabyte GV-R485-512H-B và Sapphire HD 4850.

Để bạn đọc có sự so sánh giữa nhóm card đang thử nghiệm với các dòng card liền kề trước đó, Test Lab lấy lại kết quả của đại diện cao cấp dòng GeForce 9 là Gigabyte GV-NX98X512H-B và đại diện dòng Radeon HD 3800 là Gigabyte GV-RX385-256H-B (phiên bản có cùng giao tiếp bộ nhớ 256 bit). Trong hầu hết các game, nhóm card thử nghiệm đều có tốc độ xử lý cao hơn "tiền bối" (có game cao gần gấp đôi). Và trong phần mềm 3DMark 06, nhóm 2 card trang bị GPU NVIDIA GeForce GTX 280 và GPU Radeon HD 4850 đều vượt xa Gigabyte GV-NX98X512H-B và GV-RX385-256H-B với khoảng cách lớn nhất tương ứng 399 điểm và 1066 điểm.

Các nhà sản xuất đã góp thêm cho thị trường đồ họa những "gương mặt" mới đủ sức chinh phục các game đỉnh cao hiện nay cũng như nâng cao tốc độ xử lý hình ảnh, cống hiến cho game thủ sức mạnh mới để thỏa sức tung hoành.

NHƯ LÊ

Bảng so sánh tính năng

	MSI N280GTX-T2D1G-OC	Gigabyte GV-R485-512H-B	Gigabyte GV-N28-1GH-B	Sapphire HD 4850
Bộ xử lý	NVIDIA GeForce GTX 280	ATI Radeon HD 4850	NVIDIA GeForce GTX 280	ATI Radeon HD 4850
RAM	1GB GDDR3	512B GDDR3	1GB GDDR3	1GB GDDR3
Tốc độ xung nhân (Mhz)	602	625	602	625
Giao tiếp bộ nhớ	512	256	512	256
HDCP	•	•	•	•
Hỗ trợ Windows Vista	•	•	•	•
Giá/ bảo hành 3 năm	-	265 USD	780 USD	3.700.000 đồng

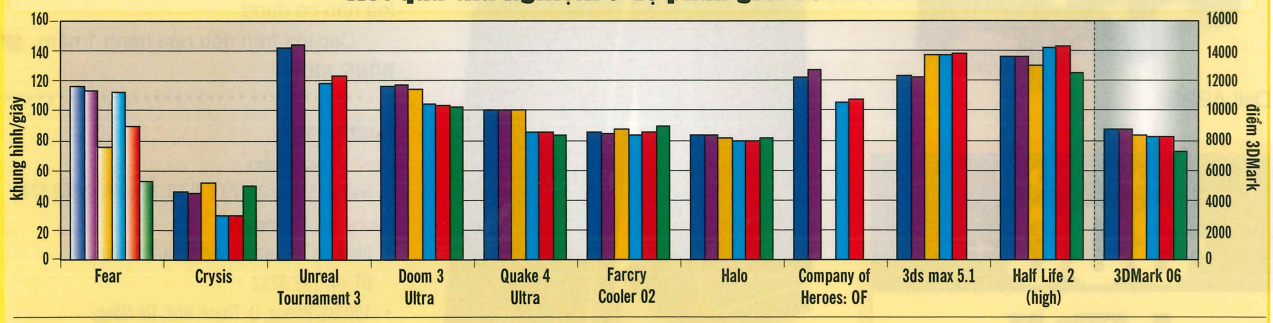
Liên hệ

Gigabyte: Viễn Sơn
62B Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 832 6085

MSI: Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 925 4321

Sapphire: Silicom
- 05 Quốc Tử Giám, Q. Đống Đa, Hà Nội; ĐT: (4) 732 3232
- 190 Hải Phòng, Q. Thanh Khê, Đà Nẵng; ĐT: (5113) 750 300
- Lầu 9, Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 925 7625

Kết quả thử nghiệm ở độ phân giải 1600x1200



Cấu hình thử nghiệm: BMC Asus P5B Deluxe, BXL Intel Core 2 Duo E6300, RAM 2GB Corsair XMS26400, đĩa cứng Seagate ST3250625AS, nguồn CoolerMaster RS-850-EMBA.

Loa máy tính
PHỔ THÔNG CHO GAME THỦ

Đôi khi một bộ loa "đúng nghĩa" cho game lại quá tầm với của nhiều game thủ vì giá cao, thiết lập phức tạp và không phải game nào cũng hỗ trợ âm thanh vòm. Nếu bạn cần tìm một bộ loa nào đó vừa đủ nghe, giá mềm để chơi những game không cần nhiều khả năng "thính giác" như các game FPS chơi mạng thì có vài model 2.0, 2.1 mới vừa xuất hiện trên thị trường.

Dell A225

Loa rất nhỏ gọn và xinh xắn, dễ cho bạn đặt 2 bên màn hình. Loa cũng chỉ có một nút chỉnh âm lượng kiêm bật/tắt duy nhất. Màng chắn loa bằng kim loại khá cứng cáp. Nhược điểm là loa lấy nguồn từ USB nên chỉ dùng được với máy tính.

Kết nối với nguồn âm thanh qua jack cắm 3,5mm, loa cho âm thanh trung bình, âm hơi tối và chưa thật chi tiết. Các âm trung và cao tốt hơn âm trầm. Âm lượng cũng chưa phải là thế mạnh của loa khi loa chỉ có thể phù hợp khi nghe trong môi trường yên tĩnh. Nhìn chung, đây là bộ loa rất cơ bản, đa mục đích, có chất lượng âm thanh tàm tạm, giá rẻ. Giá: 14 USD.

Dell A225

Dell A525

Dell A525

Là dạng loa 2.1, Dell A525 cũng nhỏ nhắn với 2 loa trái/phải dạng chân đứng và loa sub hình hộp vuông vức, các góc "chặt" kiểu cách. Màng chắn 2 loa trái/phải làm bằng kim loại, có màu bạc trắng đặc trưng của Dell và nút điều chỉnh âm lượng dạng xoay tiện lợi, nằm phía trên loa phải. Loa sub cũng được Dell thiết kế lạ mắt, nút chỉnh âm bass nằm ngay đỉnh loa, và mặt loa sub hướng lên phía trên, đẩy âm trầm lên mặt trên loa sub và tỏa ra các hướng. Loa chỉ có jack cắm 3,5mm cho các thiết bị phát.

Âm thanh mà Dell A525 thể hiện tốt: âm trầm mạnh mẽ, dàn trải; âm trung ấm cúng, âm cao duyên dáng và âm thanh có không gian nhờ âm trầm "đánh" khá rộng. Nhờ khả năng chơi âm trầm tốt nên phù hợp cho game, nhất là các game hành động, kinh dị... Giá: 53 USD.

Genius SP-T1200

Genius SP-T1200

Điểm đặc biệt của bộ loa 2.0 này là hệ nút điều chỉnh bằng cảm ứng nằm ngay phía trước loa phải. Các nút chỉnh cảm ứng gồm: bật/tắt, âm lượng, bass, treble và tạm dừng (mute). Còn lại, loa thiết kế khá đơn giản, dạng chân đứng, mỗi loa gồm 2 loa thành phần: tép 1'' và trung trầm 2,5'', cho tổng công suất 30w (RMS). Trên loa phải có ngõ gắn tai nghe và thêm 1 ngõ vào 3,5mm. Tuy nhiên, cảm giác điều chỉnh bằng cảm ứng của loa chưa thật nhạy.

Genius SP-T1200 cho âm thanh khá tốt, các tầng âm hài hòa, đều đặn. Nhìn chung, âm thanh thiên sáng, chi tiết, trong đó, âm cao trội hơn cả. Tuy nhiên, với mức giá 109 USD, đây không phải là bộ loa rẻ cho game. Nhưng nếu bạn thích một chút "lạ" trên bàn thì Genius SP-T1200 khá hấp dẫn với khả năng điều chỉnh cảm biến ít loa nào có được.

Các loa trên đều bảo hành 1 năm.

ĐỒNG ANH

Liên hệ

Dell: Sao Biển
56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM (8) 862 4741

Genius: Silicom
- 05 Quốc Tử Giám, Q. Đống Đa, Hà Nội; ĐT: (4) 732 3232
- 190 Hải Phòng, Q. Thanh Khê, Đà Nẵng; ĐT: (5113) 750 300
- Lầu 9, Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 925 7625

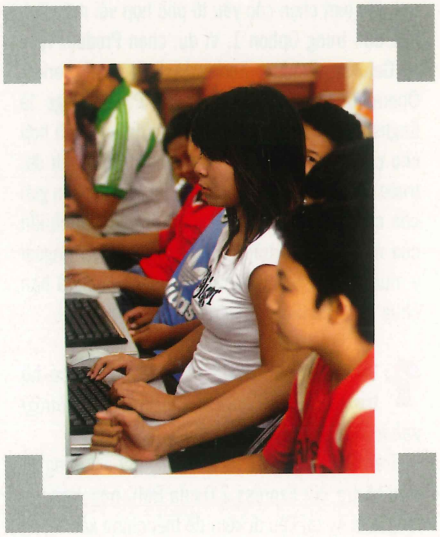
LAPTOP
$300++
LiTeK
Giá tốt nhất
www.maytinhxachtayMy.com

Gỡ rối tơ Game

Văn hóa Game!

Không chỉ người lớn mà chính các bạn trẻ đang lo lắng về "thuần phong, mỹ tục" trong các game online đang được phát hành tại Việt Nam.

Con trai tôi mới học lớp 5, cháu rất thích chơi game và tôi không cấm cản bởi tôi không có quan niệm như nhiều bậc cha mẹ khác: cứ chơi game là xấu, là dễ bè hư hỏng. Hơn nữa tôi cho rằng nếu càng cấm cản thì lại càng tạo điều kiện cho các cháu nói dối nhiều hơn để đạt được cái thú đam mê của mình. Vì thế, tôi và con tôi đã có một thỏa thuận về thời lượng cháu được chơi game. Tuy nhiên, tôi lại băn khoăn về cách cư xử của những người bạn cùng chơi với cháu, hay nói sâu xa hơn chính là "Văn hóa trong game" tại các tụ điểm giải trí, tiệm Internet, nơi mà hầu hết người chơi game đều nói chuyện với nhau rất cục cằn, thô lỗ... Tôi e ngại con tôi không ít thì nhiều cũng nhiễm cách nói chuyện như vậy. Còn bỏ tiền ra lắp đặt máy tính và mạng Internet ở nhà cho cháu chơi để tránh gặp những tình huống như vậy thì gia đình tôi lại không có điều kiện. Tôi phải làm sao để giải quyết được mối lo này?



Em mới tập tành chơi game. Em cũng muốn có được nhiều đồ "khủng" giống như những cao thủ khác nên rất chăm chỉ "cày" và "luyện level". Xin nói thêm là mặc dù chăm "cày cấp" nhưng em không "mê mẩn" đến nỗi quên ăn, quên ngủ như nhiều game thủ bị báo chí phản ánh mà rất điều độ và cảm thấy game cũng là trò giải trí khá thú vị. Tuy nhiên, em cũng có rất nhiều bức xúc về cách cư xử của nhiều người chơi. Đó là luôn có tư tưởng "cá lớn nuốt cá bé" hay "ma cũ bắt nạt ma mới"- thấy em mới vào, level chưa cao nên họ cứ thấy sơ hở là nhào vô "lượm" đồ, "cướp" ngân lượng và kim nguyên bảo của em. Có khi, họ còn tự đặt ra cái luật lệ "tiền mãi lộ" để "xin đểu". Em tỏ ý phản kháng thì liền bị họ chửi xối xả, lời lẽ rất thô tục. Mà không phải một cá nhân đâu, có khi là cả nhóm, cả "bang hội" nhào vào chửi... Chẳng lẽ em lại dùng những lời lẽ như họ, hay là em cứ chăm chỉ cày cấp đến khi "lão luyện" rồi thì quay lại "xử" những người đi sau giống như bây giờ em đang bị?

Mình nhận ra một điều đáng buồn ở khá nhiều các forum game và ở các tụ điểm chơi game hiện nay có rất nhiều game thủ thường xuyên gây rối, dùng lời lẽ thóa mạ, mạt sát nhau hòng bảo vệ "danh dự" cho bang phái của mình. Họ không e dè khi đưa ra hàng loạt những câu phát ngôn "bẩn"; có khi gọi nhau là con vật này, con vật kia... Chửi nhau chán trên forum, họ còn kéo nhau ra ngoài để "thanh toán ân oán giang hồ"! Nói chung là có rất nhiều hành xử kỳ quái nếu không nói là "thiếu văn hóa" của một bộ phận các game thủ hiện nay đã làm xấu đi hình ảnh của tất cả những người chơi game. Như vậy thật bất công cho những game thủ "chân chính" (mình tạm gọi những người đến với thế giới game với mục đích lành mạnh, cư xử chừng mực). Tất nhiên, viết những điều này mình cảm thấy mình đang "vĩ mô hóa" vấn đề, nhưng từ góc độ một game thủ mình thực sự mong muốn có một nền "văn hóa game sạch" để những người lớn (đặc biệt là các bậc phụ huynh) sẽ hiểu hơn về thế giới game của tụi mình. Mình phải làm thế nào?

Ý kiến chuyên viên

Đúng là việc cấm cản sở thích của trẻ sẽ tạo nên phản ứng ngược lại. Muốn môi trường chơi game của con được trong sạch thì cách duy nhất là phụ huynh hãy chọn quán Internet nào uy tín, quen thuộc và phần nào đảm bảo được nơi đây không có những phần tử "quá khích" khi chơi...

Những bạn trước kia bị tình trạng "ma cũ ăn hiếp ma mới" hơn ai hết thấu hiểu nỗi khổ của người bị nạn. Cớ sao bạn lại muốn biến mình thành kiểu người trước kia mình từng chỉ trích? Như vậy bạn có khác gì họ? Để phấn đấu cho một thế giới mạng trong lành, bạn có thể gửi phản ánh của mình lên các diễn đàn, chia sẻ những giải pháp hay cùng nhau biết cách né tránh người xấu, cách đối phó với những kẻ chuyên "bắt nạt" trên mạng. Với cách chơi game không trong sáng, những đối tượng như thế sớm muộn gì cũng bị cộng đồng game thủ tẩy chay mà thôi.

Ngoài ra, nếu yêu thích game và có một ý tưởng thiết lập một thế giới mạng trong lành, tại sao gamer không kêu gọi bạn bè cùng thành lập hội "những người chơi game chân chính"? Ở diễn đàn, các bạn sẽ khởi đầu xây dựng một thế giới mạng giành cho gamer, thêm nhiều người bạn tốt trong game để cùng kề vai sát cánh chia sẻ kinh nghiệm cũng như cách chơi game sao cho thật bổ ích. Song song với công việc thành lập "bang hội" đó, các bạn cũng có thể trực tiếp phản ánh với nhà cung cấp game những trường hợp trên để cùng phối hợp "thanh tẩy" các anh/chị thiếu văn hóa trong game. Việc xây dựng văn hóa game không thể một sớm một chiều, không chỉ là sự đơn phương mà cần có sự kêu gọi trong cộng đồng game thủ, bạn bè quanh ta cùng hưởng ứng. Nếu làm được điều này, trước tiên các bạn đã giúp cho chính mình, xa hơn trong tương lai có thể thay đổi cách nhìn của xã hội về cộng đồng game thủ.

Chúc các bạn thành công!

Để được tư vấn trực tiếp, quí bạn đọc vui lòng liên hệ trung tâm thông tin và tư vấn trực tuyến OIC: 459B Nguyễn Đình Chiểu, P.5, Q.3, TPHCM. ĐT: (08) 8680456. Email: tuvanoic@zing.vn. Chuyên mục "Gỡ rối tơ game" là một hoạt động xã hội do các thành viên của câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game và Nội Dung Số Việt Nam (VGB) thực hiện nhằm giải tỏa tâm lý về các game trực tuyến đang được phát hành tại Việt Nam.

Em cài đặt trò chơi Fifa 08 từ đĩa DVD gốc, nhưng khi bấm vào icon để chơi thì thấy xuất hiện dòng chữ "This application has failed to start because d3d9.dll was not found. Re-installing the application may fix this problem"? *(quytran12@gmail.com)*

Có thể lỗi này xảy ra do bạn chưa cập nhật phiên bản DirectX 9.0c. Bạn hãy cài đặt bằng bộ DirectX 9.0c đi kèm trong đĩa DVD, hoặc tải về phiên bản DirectX 9.0c theo hướng dẫn của câu hỏi tiếp theo dưới đây, là sẽ khắc phục được.

Em muốn biết có thể tải miễn phí bản DirectX 9.0c ở đâu? *(babybin.pretty@yahoo.com.vn)*

Bạn vào trang web www.microsoft.com, phía tay trái chọn mục Highlights, trong phần Popular Downloads chọn DirectX August 2008 Update (hoặc tìm với từ khóa DirectX End-User Runtime Web Installer). Bạn sẽ tải được file dxwebsetup.exe, chạy file này để tiến hành cập nhật DirectX 9.0c.

Em chơi Jade Empire: Special Edition bằng card Geforce 7300SE, nhưng khi bắt đầu trò chơi thì hiện lên hình của 1 nhân vật trong game và bị văng ra desktop. Khi vào phần Configure thì phần detail hiện lên: "Jade Empire will not run properly because the driver for your display adapter is too old. You must update your driver to correct this problem. Please see your hardware vendors website for further information on obtaining the required drivers. The drivers for your monitor have not been installed. Your monitor may not support all of the video options presented to you. You can permanently damage your monitor by selecting a video option that your monitor does not support. You must install a proper monitor driver to correct this problem. Please see your hardware vendors website for further information on obtaining the required monitor drivers". Em đã cài driver 175.19 của NVIDIA nhưng vẫn không chơi được. *(namthang_0606@yahoo.com)*

Do bạn không nêu rõ cấu hình máy tính nên rất khó nhận diện đúng nguyên nhân gây lỗi. Theo thông tin bạn đã cung cấp, có thể là do driver mà bạn cài đặt không phù hợp với card đồ họa Geforce 7300SE mà bạn đang sử dụng (vì card này đáp ứng được yêu cầu của game - NVIDIA GeForce 6200 hoặc ATI Radeon 9500, phải hỗ trợ Shader Model 2.0). Xét theo hướng này, bạn có thể khắc phục bằng cách vào trang tải driver của NVIDIA (http://www.nvidia.com/Download/index.aspx?lang=en-us), lần lượt chọn các yếu tố phù hợp với máy tính của bạn trong Option 1. Ví dụ, chọn Product Type là Geforce, Product Series là Geforce 7 Series, Operating System là Windows XP, Language là English (US). Nhấn Search để tìm driver thích hợp cho card đồ họa rồi tải về cài đặt. Bên cạnh đó, trước khi chạy game, bạn nên thiết lập độ phân giải của card đồ họa phù hợp với độ phân giải chuẩn của màn hình để tránh những lỗi phát sinh ngoài ý muốn. Trong thông báo này cũng cho biết là bạn chưa cài trình điều khiển riêng của màn hình.

Bo mạch chủ ASUS P5GC MX/1333 có hỗ trợ card PCI Express 2.0 không? *(hieu@yahoo.com.vn)*

Trên trang web của Asus không ghi nội dung về việc hỗ trợ PCI Express 2.0 của BMC này. Bạn vui lòng xem kỹ tài liệu đi kèm để biết chính xác thông tin cần tìm.

Tôi muốn biết cách chơi các trò chơi trực tuyến như thế nào vì tôi chưa chơi bao giờ. Có bắt buộc phải nạp thẻ mới cho chơi không? *(hoaidung1982@yahoo.com.vn)*

Về hình thức thu phí trong một trò chơi trực tuyến, người ta thường chia thành 2 dạng là Pay to Play (phải đóng tiền/nạp thẻ để được chơi) và Free to Play (vào chơi miễn phí). Các trò chơi trực tuyến có quảng cáo kiểu "miễn phí vĩnh viễn" chính là dạng Free to Play. Nếu chưa từng chơi bất kỳ một trò chơi trực tuyến nào và muốn tìm hiểu thêm, bạn nên chọn một game Free to Play để làm quen, ví dụ Cabal, Cửu Long Tranh Bá, v.v...

Máy tính của em có cấu hình Pentium D 3GHz, RAM 1GB, VGA ATI Radeon X300SE. Chơi Bioshock thì không thấy con trỏ ở main menu đâu cả, và khi vào game thì màn hình tối thui mặc dù vẫn nghe thấy tiếng? *(mr_cross47@yahoo.com)*

Cấu hình tối thiểu của Bioshock là CPU P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 128MB NVIDIA Geforce 6600/ATI X1300, Windows XP SP2/Vista, ổ cứng trống 8GB. Theo đó, nhiều khả năng nguyên nhân khiến bạn không chơi được game là do VGA không đáp ứng được yêu cầu của game.

Em đang chơi S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Trong trò chơi đi đâu cũng nhiễm phóng xạ, kể cả nơi có các Stalker khác, mà lại không đủ "drug" và "vodka" để chữa trị nên hay bị chết. Giúp em với. *(nhatbon122000@yahoo.com)*

Khi chơi, bạn không nên đi quá gần các điểm phóng xạ. Mặt khác, bạn nên thu thập vũ khí, bán cho các thương nhân (trader) để có tiền mua drug và vodka, hoặc lục tìm trong người đối phương, trong các hòm đồ. Trong quá trình chơi, hi vọng bạn sẽ nhặt được một số viên đá (cần mang trên người, không để ở hành trang) giúp làm giảm độ nhiễm phóng xạ của bản thân nhân vật. Chúc bạn may mắn.

Tạo nhân vật nổi tiếng trong SOUL CALIBUR IV

Chức năng tạo nhân vật vốn không phải là điểm quá lạ với các fan của Soul Calibur. Bởi ngay từ phiên bản Soul Calibur 3, nó đã được các fan chào đón khá nồng nhiệt. Trong khuôn khổ bài viết này, xin mời độc giả của Thế Giới Game chiêm ngưỡng và so sánh các nhân vật nổi tiếng ngoài đời thực lẫn trong thế giới ảo được tạo nên bởi fan hâm mộ của Soul Calibur IV.

KIM THANH

Auron (Final Fantasy X) của tác giả DarkGeno21 chỉ khác duy nhất ở cánh tay trái và hoa văn của trang phục

Người khổng lồ da xanh (The Hulk) của tác giả UltramanJ hơi có phần cải lương với mớ trang phục trên người.

Ryu Hayabusa (Ninja Gaiden) khá ngầu với dây xích sắt được vòng ở trước ngực.

Thích khách huyền thoại Altair do tác giả DarkGeno21 thực hiện có phần sáng sủa và ít bụi bặm hơn Altair của Ubisoft.

Hellboy thời chưa cưa sừng làm nghé (tác giả Dinosaur_Neil)

Nariko (Heavenly Sword) nhìn nữ tính hơn trong bộ bikini hai mảnh (tác giả Freakin).

Duke Nukem phát tướng hơi nhiều – có lẽ do lạm dụng đồ ăn nhanh thái quá (tác giả RottKing).

NHỮNG DÒNG GAME N

Có lẽ hiếm hãng game Nhật nào lại có ấn tượng mạnh đối với game thủ Việt Nam và thế giới như Capcom, nhà phát hành kiêm phát triển game có truyền thống khá lâu đời trong ngành công nghiệp này. Thành lập từ năm 1979, những sản phẩm chủ lực đầu tiên của Capcom là những game máy thùng (arcade), với những tựa game như Little League (1983), 1942 (1984), Commando (1985) và đặc biệt là Street Fighter (1987). Sau gần 20 năm thăng trầm, Capcom luôn được xem là hãng game hành động có những dòng game tạo dấu ấn khó quên trong lòng game thủ. Hãy cùng điểm qua một số dòng game nổi bật của Capcom trong suốt chiều dài lịch sử của hãng này.

STREET FIGHTER

"Võ sỹ đường phố" – Street Fighter được xem là một trong những game song đấu đối kháng đầu tiên và đặt nền tảng cho thể loại hấp dẫn này. Phát hành năm 1987, Street Fighter xoay quanh cuộc thi đấu võ thuật thế giới để tìm ra người vô địch, trong đó người chơi vào vai Ryu, một cao thủ Karate Nhật Bản. Song hành và đồng thời là đối thủ của Ryu là Ken, một đồng môn từng luyện võ chung khi cả hai còn ở Nhật. Với một game máy thùng, Street Fighter được thiết kế đơn giản hỗ trợ hai người chơi, với hai động tác cơ bản là đấm và đá. Điều đặc biệt hấp dẫn ở trò chơi là hệ thống tuyệt chiêu của nhân vật dựa trên dàn nút chuyển hướng và 6 nút chức năng của game máy thùng. Người chơi thứ hai có thể tham gia vào game với vai trò của Ken và có thể thách đấu với nhân vật chính.

Tuy không phải là trò chơi đem lại doanh thu "ngất ngưởng" cho Capcom nhưng Street Fighter đã nổ phát pháo đầu tiên để hãng này liên tục phát triển những phiên bản còn lại thuộc 4 dòng game lớn là Street Fighter II, Alpha, III và sắp tới là Street Fighter IV. Tính đến nay, đã có đến 25 bản game Street Fighter khác nhau xuất hiện trên nhiều hệ máy, từ máy thùng đến console và PC. Đó là chưa kể Capcom cũng khai thác "võ sỹ đường phố" của mình trong các phiên bản liên kết với Marvel và SNK. Sự phổ biến của Street Fighter cũng giúp dòng game này có những phiên bản phim hoạt hình, điện ảnh cũng như truyện tranh, nhưng chất lượng các xuất phẩm "ăn theo" này lại không được cao. Phiên bản mới nhất Street Fighter IV đã xuất hiện tại Nhật với phiên bản máy thùng, và các phiên bản trên Xbox 360, PS3 và PC cũng đang được gấp rút thực hiện. Trò chơi quay lại kiểu chơi song đấu dạng 2D truyền thống, với cơ chế đồ họa 3D đầy nét nghệ thuật độc đáo. Hi vọng phiên bản này sẽ đánh dấu sự trở lại thời hoàng kim của dòng game song đấu hơn 20 năm tuổi.

MEGA MAN

Giống như Ryu và Ken, anh chàng robot xanh dương Mega Man từng một thời là biểu tượng thành công (mascot) của Capcom. Phiên bản đầu tiên của Mega Man (hay còn gọi là Rockman tại Nhật) phát hành năm 1987, được xem là cách

tân khá nhiều phong cách "platformer" mà đàn anh Mario của Nintendo đã xây dựng trước đó. Trò chơi có cách chơi đi cảnh 2D thuần túy, bạn vào vai chàng robot Mega Man do giáo sư Light thiết kế truy tìm Wily, một bác học điên ôm mộng thống trị thế giới. Mặc dù chỉ có 6 màn chơi, Mega Man vẫn để lại ấn tượng sâu đậm cho phần lớn game thủ bởi cách chơi sâu sắc và có phần thử thách. Một đặc trưng của phiên bản này, cũng như phần lớn những phiên bản về sau của Mega Man, là bạn có thể thu thập khả năng đặc biệt của những tên trùm để biến thành vũ khí chính của mình sau mỗi màn chơi. Việc thu thập này không chỉ có ý nghĩa giúp trò chơi đa dạng hơn về mặt vũ khí, mà còn ảnh hưởng đến việc đấu trùm ở những màn chơi về sau do tính tương khắc giữa những khả năng đặc biệt. Nếu thông minh ứng dụng các khẩu súng đặc biệt để đối phó, bạn sẽ dễ dàng vượt qua các màn chơi đầy thử thách ở Mega Man. Ngoài ra, một tính năng đặc biệt độc đáo của trò chơi là cho phép bạn tùy chọn trước màn chơi và hoàn thành toàn bộ trò chơi theo thứ tự tùy ý. Đây được xem là ý tưởng đột phá của một game đi cảnh 2D vào thời điểm đó.

Đến thời kì của những thế hệ console tiên tiến ưu tiên phong cách đồ họa 3D, dòng game Mega Man dần đi xuống do không có những cải tiến và thay đổi phù hợp với công nghệ mới. Dưới sự sáng tạo của nhà thiết kế nổi tiếng của Capcom Keiji Inafune, Mega Man thế hệ tiếp theo ra đời với dòng game X và thế giới của

ĐỘI BẬT CỦA CAPCOM®

những "Mavericks Hunter". Chủ đề của Mega Man X sâu sắc hơn người tiền nhiệm ở chỗ nhân vật mới không còn là một robot vô tri vô giác mà đã trở thành một dạng thực thể mới biết suy nghĩ và đưa ra quyết định riêng của mình. Với cách chơi có phần hoài cổ 2D nhưng những cải tiến về đồ họa cũng giúp dòng Mega Man X đạt được những thành công nhất định, nổi bật là những phiên bản trên hệ máy cầm tay PSP và DS. Hiện tại Capcom vẫn chưa có kế hoạch thực sự lớn để hồi sinh dòng game này như Street Fighter, nhưng các fan vẫn mong đợi một ngày nào đó dòng game này sẽ khởi sắc trở lại với lối chơi hành động đầy hấp dẫn.

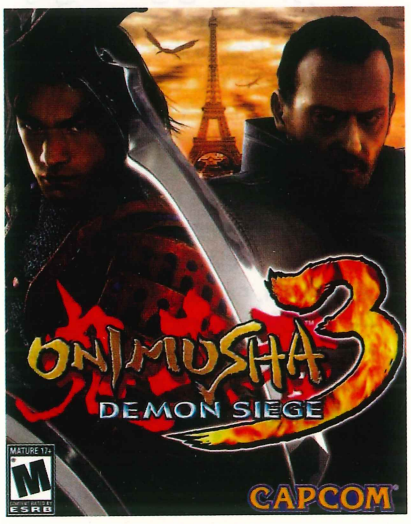
RESIDENT EVIL

Nếu như Street Fighter và Mega Man đại diện cho một Capcom thời kì NES thành công thì Resident Evil (RE) chính là biểu tượng sáng chói của hãng ở thời kì console với các thế hệ máy PlayStation. Tuy không phải là trò chơi khai sinh ra thể loại hành động kinh dị (survival horror), Resident Evil vẫn có công xây dựng nên thể loại game đầy hấp dẫn lẫn đáng sợ này. Phiên bản đầu tiên Resident Evil phát hành năm 1996 là một thành công lớn về mặt thương mại và là động lực để hai phiên bản 2 và 3 ra đời lần lượt trong hai năm 1998 và 1999. Cả ba phiên bản này về sau đều được chuyển sang hệ PC nhưng không có nhiều cải tiến về cách chơi mà chỉ nâng cấp một chút yếu tố đồ họa. Thành công rực rỡ khác đến với dòng game vào năm 2000 với phiên bản Resident Evil: Code Veronica trên hệ Dreamcast và sau này chuyển sang PS2, nổi bật với việc cải tiến nền môi trường 3D thay vì 2D tĩnh như ở những phiên bản trước. Những phiên bản trên GameCube như RE Zero và RE "remake" (tái bản lại tựa game gốc) phát hành năm 2002 cũng có những thành công đáng kể.

Đến năm 2005, cuộc cách mạng của dòng game diễn ra triệt để hơn, với việc thiết kế trưởng của dòng game là Shinji Mikami quyết định thay đổi kiểu camera nhìn từ trên xuống truyền thống bằng hệ thống mới cho phép người chơi nhìn qua vai nhân vật chính để có tầm quan sát và hành động thuận tiện hơn. Những nét "đặc trưng" của dòng game là thây ma khát máu (zombie) cũng được thêm thắt sự thông minh và hiểu chiến hơn, chứ không "vật vờ" chờ đợi sơ hở của người chơi. Yếu tố kinh dị của trò chơi từ đó cũng thay đổi một chút về bản chất, nhưng chung qui vẫn nhấn mạnh vào sự sợ hãi khi bị nhiều kẻ thù bao vây và đào thoát trong những tình huống hiểm nghèo. Trò chơi được đón nhận nhiệt liệt và được chuyển sang hệ PS2 không lâu sau khi phiên bản trên GameCube được phát hành. Dựa trên những thành công đó, phiên bản mới nhất Resident Evil 5 đã được phát triển và lên lịch phát hành vào tháng 3 năm sau.

ONIMUSHA

Chủ đề võ sỹ đạo chiến đấu chống lại quái vật giải cứu loài người không mới, nhưng Capcom vẫn có sự sáng tạo để giúp chủ đề này ăn khách với Onimusha, trò chơi hành động được phát hành trên hệ PS2 vào năm 2001. Tuy có hai bối cảnh và dàn nhân vật hoàn toàn khác nhau, dòng game Onimusha vẫn thường bị thành kiến là một "cái bóng" của Resident Evil, trò chơi ăn khách nhất của Capcom vào thời điểm đó. Việc bố trí camera, điều khiển nhân vật cũng như môi trường 2D "tĩnh" của Onimusha khiến sự tương đồng càng trở nên rõ nét. Tuy nhiên, điểm khác nhau cơ bản của hai trò chơi nằm ở chỗ Onimusha có nhịp độ chiến đấu cao hơn và những pha vung kiếm "tất sát" của nhân vật chính, Samanosuke Akechi, tỏ ra cực kì đẹp mắt. Yếu tố phiêu lưu giải đố của trò chơi không quá nhiều thử thách như Resident Evil, nhưng lại rất phù hợp với cách chơi chú trọng hành động và sự khéo léo của người chơi khi chiến đấu. Một trong những tuyệt chiêu đáng nhớ nhất của suốt dòng game là "Critical", được kích hoạt khi người chơi bấm nút tấn công đúng thời điểm ra đòn của quái vật và hạ gục hắn chỉ bằng một nhát chém. Đây là cơ chế hấp dẫn xuyên suốt toàn bộ dòng game và nhấn mạnh sự tính toán và khéo léo khi chiến đấu của người chơi.



Sau phiên bản đầu tiên, Onimusha tiếp tục phát hành phiên bản thứ hai mang tên Samurai's Destiny, với nhân vật chính là anh chàng samurai Jubei Yagyu. Với cách chơi và đồ họa không có nhiều cải tiến, trò chơi "ăn điểm" ở cốt truyện đầy chất anh hùng xen lẫn lãng mạn của những chiến binh samurai. Trò chơi cũng cho phép điều khiển nhiều nhân vật phụ khác nhau, và đây cũng là ý tưởng cơ sở cho phiên bản Onimusha: Dawn of Dreams phát hành vào năm 2006. Onimusha là dòng game thành công thứ tư của Capcom sau ba dòng game kể trên, và là đứa con tinh thần khác của Keiji Inafune, khi ông tham gia dòng game này với tư cách nhà sản xuất.

DEVIL MAY CRY

Ảnh hưởng của Resident Evil ở Capcom khá lớn, do vậy không quá ngạc nhiên khi hãng này cũng xây dựng Devil May Cry dựa trên những ý tưởng cơ bản của dòng game kinh dị thành công nhất của mình. Trên thực tế, Devil May Cry là kết quả của quá trình phát triển phiên bản thứ tư của Resident Evil 4 trên PS2, nhưng phút cuối lại chuyển hẳn 180 độ sang phong cách hành động bối cảnh gothic huyền bí. Người chơi vào vai Dante, một thợ săn quỷ mang trong người hai dòng máu loài người và quỷ dữ có nhiệm vụ tiêu diệt những quái vật phá hủy phong ấn để tràn lên mặt đất. Khác với Resident Evil hay Onimusha, Devil May Cry có nhịp độ chiến đấu cực kì cao và độ thử thách cũng khá lớn so với những game hành động thời điểm năm 2001. Trò chơi đưa ra khái niệm kết hợp hai loại vũ khí kiếm và súng, một cổ xưa một hiện đại, dành cho nhân vật chính để thực hiện những đòn liên hoàn trên không đẹp mắt.

Nếu như phiên bản 2 của Devil May Cry phát hành năm 2003 là một nỗi thất vọng lớn thì phiên bản 3 phát hành năm 2005 mang tên Dante's Awakening đã giúp dòng game trở lại quỹ đạo thành công của mình. Bên cạnh lối chơi "súng-kiếm-ma thuật" quen thuộc, tính năng Style (phong cách) giúp trò chơi có sự đa dạng cần thiết và mới mẻ. Style cũng một lần nữa xuất hiện trong Devil May Cry 4 vào năm 2008 trên hệ Xbox 360 và PS3. Ngoài ra, một trong những ưu điểm nổi bật của dòng game là đồ họa của các phiên bản luôn đạt mức "chuẩn" với độ chi tiết và tốc độ khung hình lý tưởng 60fps.

CẨM TÚ

Những nhà phát triển game có ảnh hưởng nhất

Dựa trên các yếu tố: cho ra đời những game hay, những game gây ấn tượng và cả tiềm năng tài chính, tạp chí GamePro đã chọn ra những nhà phát triển game có ảnh hưởng nhất trên toàn thế giới. Như chúng ta đều biết, game thủ thường chỉ chú ý đến các nhà phát hành game tên tuổi, như: Electronic Arts, Activision, Sega... mà không hề quan tâm đến việc các studio đã phát triển game như thế nào?

1. Epic Games

Thành lập: 1991

Trụ sở: Cary, North Carolina

THÀNH CÔNG VANG DỘI NHẤT CỦA EPIC GAMES chính là khi tung ra bản Unreal Tournament đầu tiên, một game hành động góc nhìn người thứ nhất thuộc dạng "kinh điển" và "thọ" gần cả một thập kỷ. Gần đây, hãng cũng tạo nên nhiều chú ý bằng việc hoàn tất Gears of War vào năm 2006. Các sản phẩm trên đây còn chưa tính đến Unreal Engine 3 - hệ thống vật lý "siêu sinh lợi". Nhờ vào hệ thống vật lý này mà Epic Games lẫn dòng game Unreal Tournament ngày càng sáng giá. Các nhà phát triển game khác thi nhau mua cho được hệ thống Unreal Engine 3 và ấp ủ về một game "đỉnh".

2. Bungie

Thành lập: 1991

Trụ sở: Kirkland, Washington

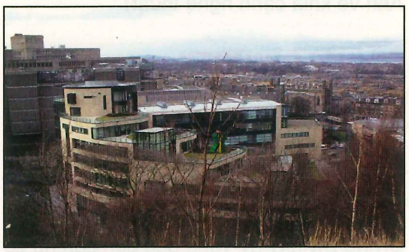
KHI NGÀNH CÔNG NGHIỆP GAME BẮT ĐẦU CẠNH TRANH GAY GẮT VÀO NHỮNG NĂM '90, thật khó để cho nhà phát triển game nào mới ra đời mà có thể đạt con số lý tưởng như Super Mario 3 - doanh số hơn 18 triệu bản. Nhưng vẫn có một trong số ít tồn tại cho đến ngày hôm nay, đó chính là Bungie - cha đẻ của dòng game Halo. Phải thừa nhận rằng Halo đã tạo dấu ấn đặc biệt, nhất là cho thể loại FPS trên hệ console.

3. Rockstar North

Thành lập: 1991

Trụ sở: Edinburgh, Scotland

Được biết lần đầu tiên với cái tên DMA, hãng từng nổi danh từ trò chơi giải đố Lemmings. Đây từng là game nổi tiếng vào những năm đầu 90 và được nhiều tạp chí có uy tín đánh giá cao. Trớ trêu thay, Rockstar North cũng tạo một dòng game đầy tai tiếng - Grand Theft Auto. GTA được mệnh danh là một trong những game nhuốm màu bạo lực lẫn kích động chính trị bậc nhất hiện nay. Thế nhưng, những phiên bản GTA sau này vẫn được đón nhận khá nồng nhiệt bởi lối chơi hết sức mở rộng và có chiều sâu.



4. Maxis Software

Thành lập: 1987

Trụ sở: Emeryville, California

Có thể bạn không biết, nhưng Maxis Software là studio đã tạo nên trò chơi bán chạy nhất mọi thời đại - The Sims. Với phong cách chơi lôi cuốn và mới lạ, bản The Sims đầu tiên đã tiêu thụ được hơn 100 triệu bản trên toàn thế giới. Đó là lý do tại sao Spore trở thành game được rất nhiều game thủ đón chờ vào năm 2008 này.

5. EA Tiburon

Thành lập: 1994

Trụ sở: Orlando, Florida

Xin chào toàn thể gamer! Tôi xin giới thiệu đến các bạn ông vua của các nhà sản xuất game thể thao. Đó chính là EA Tiburon! Từ các giải NBA, PGA... cho đến NFL cuồng nhiệt. EA Tiburon hiện đang trên đà phát triển hết sức hưng thịnh, hầu như chưa có nhà sản xuất game thể thao nào vượt qua trong thời gian gần đây. Một điều ít ai biết, khởi đầu của EA Tiburion chỉ gồm 3 lập trình viên - đơn giản mà hiệu quả.

6. Sony Computer Entertainment

Thành lập: 1993

Trụ sở: Tokyo, Japan

Nếu không có sự tan vỡ của Nintendo và Sony vào năm 1991 thì có lẽ Playstion đã không ra đời. Tiếp theo đó là các hệ máy hạng nặng, như: PS2, PSP và PS3. Không chỉ chuyên về phần cứng, Sony Computer Entertainment còn cho ra đời hàng loạt những game thuộc hàng "top", như: God of War, Gran Turismo, Hot Shots Golf, ICO/Shadow of the Colossus, Killzone, Ratchet & Clank, SingStar, SOCOM, Twisted Metal cũng như rất nhiều game khác và... tất cả chỉ độc quyền cho Playstation. Có lẽ, Sony nên cám ơn Nintendo chăng?

7. Blizzard Entertainment

Thành lập: 1991

Trụ sở: Irvine, California

Dường như có phép màu tại vùng đất Irvine hay do những dòng code hết sức đặc biệt mà Blizzard đã tạo nên những game "gây nghiện"? Từ Diablo, Starcraft và nhất là game nhập vai trực tuyến World of Warcraft. Blizzard đã khiến bất kỳ studio nào cũng phải thèm muốn, khi mà mỗi tháng có hơn 10 triệu game thủ đóng vào tài khoản của họ 15USD/người chỉ để tiếp tục phiêu lưu trong World of Warcraft.

8. Nintendo Entertainment Analysis and Development (Nintendo EAD)

Thành lập: 1984

Trụ sở: Kyoto, Japan

Nếu danh sách này ra đời cách đây 3 năm thì chắc chắn sẽ không có Nitendo EAD, chỉ xét theo khía cạnh ảnh hưởng của hãng đối với ngành game. Nhưng nay, chỉ với chiếc máy tay cầm DS nhỏ xíu và chiếc console có hệ thống tay cầm cảm ứng, Nintendo đã có quyền lực gần như ngang bằng với nửa danh sách các nhà phát triển game gây ảnh hưởng nhất. Dưới sự lãnh đạo tài tình của Shigeru Miyamoto, Nintendo EAD và các công ty con đã tạo rất nhiều cú "hit" lịch sử, như : Super Mario Bros., Legend of Zelda, Donkey Kong, Mario Kart, Nintendogs, Wii Sports, Wii Fit... Và sẽ còn rất nhiều bất ngờ khác mà Nintendo mang lại cho game thủ.

Các nhà phát triển game đang trên đà "thôn tính" lãnh địa game:

Valve Corporation
Thành lập: 1996
Trụ sở: Bellevue, Washington

Infinity Ward
Thành lập: 2002
Trụ sở: Encino, California

Harmonix
Thành lập: 1995
Trụ sở: Cambridge, Massachusetts

SU ĐỒNG (Tổng hợp)

Những tựa Game "bắt chước" Diablo

Đã từ lâu, Diablo được coi là chuẩn mực cho lối chơi "hack n' slash" trong thể loại nhập vai hành động. Gameplay hoàn hảo, cốt truyện cuốn hút, hệ thống skill phong phú, chế độ đánh mạng và PvP hấp dẫn. Đã có biết bao trò chơi khác xuất hiện với hy vọng lật đổ được ngôi vị bá chủ lâu đời của Diablo, nhưng cho đến nay, nó vẫn là cái tên được nhắc đến nhiều nhất. Tuy vậy, không phải mọi game có ý định lật đổ Diablo đều thất bại hoàn toàn, chúng vẫn để lại trong lòng người hâm mộ chút ấn tượng nhất định. Giới game thủ vẫn đang ngày đêm mong ngóng sự trở lại của "Chúa tể của sự kinh hoàng" Diablo, có thể là trong năm 2009 với Diablo III. Trong lúc chờ đợi ngày về của tượng đài bất hủ này, tại sao chúng ta không thử dành chút thời gian đến những game "bắt chước", âu cũng là cách để giảm bớt cơn ghiền mang tên... Diablo.

DARKSTONE

Gần 3 năm sau khi Diablo chính thức xuất hiện trên PC game Darkstone mới chào đời. Khi đó, cái bóng của Diablo đã quá lớn và che phủ tất cả, do vậy, việc thoát khỏi cái bóng khổng lồ ấy thực sự là nhiệm vụ hết sức khó khăn với Delphine Sofware, nhóm phát triển Darkstone.

Khoan hãy nói đến việc Darkstone có vượt qua đàn anh của mình hay không, hãy đề cập đến những điểm sáng của game trước đã. Darkstone xoay quanh cuộc chiến với Draak, tên phù thủy độc ác với khả năng hóa thân thành rồng bất tử, nhiệm vụ của bạn là phải thu thập cho đủ 7 viên pha lê để tạo thành viên ngọc thời gian (Time Orb), như vậy mới có thể tiêu diệt hắn. Cái khó của game đó là những viên pha lê này có thể bị "biến mất" theo nghĩa đen nếu bạn không làm được những nhiệm vụ game đưa ra. Đừng sợ vì bạn có thể làm lại từ đầu bằng cách tạo một nhân vật mới và đi theo phò trợ.

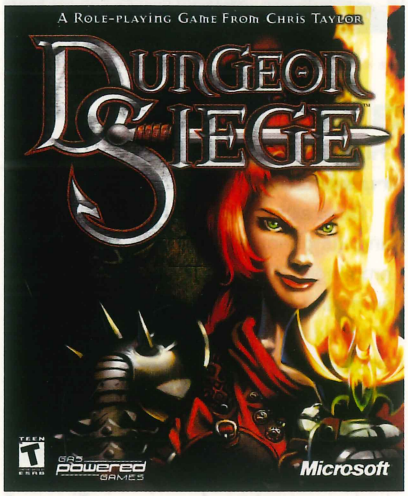
Các điểm kỹ năng trong Darkstone khá đa dạng nhưng phép thuật lại hơi nghèo nàn. Cái hay của game nằm ở hệ thống nhiệm vụ và giải đố chứ không phải "săn đồ" như các game ăn theo Diablo khác. Hình ảnh trong Darkstone khá bắt mắt và mang màu sắc hoạt họa và phần âm thanh cũng không tệ.

DUNGEON SIEGE

Ra mắt vào năm 2002, về mặt đồ họa, thời đó Dungeon Siege là một trong những game xuất sắc nhất. Cốt truyện của game cũng rất ấn tượng và cuốn hút, xoay quanh cuộc chiến tại Kingdom of Ehb. Cuộc sống yên bình của loài người bỗng dưng bị phá vỡ khi một nhóm Goblin đã tấn công và quấy phá làng mạc. Và bạn phải ngăn chặn chúng bằng cách gọi cứu viện từ ngôi làng bên cạnh Stonebridge, câu chuyện tưởng chừng như chỉ có vậy. Nhưng càng về sau, bạn mới phát hiện ra rằng kết thúc chưa dừng ở đó...

Cốt truyện cuốn hút, hình ảnh tuyệt đẹp, tiếc thay về mặt gameplay game chưa đủ chiều sâu và giá trị "chơi lại" xuất sắc bằng Diablo. Cấu trúc của game còn có nét tương tự với trò chơi Ultima nổi tiếng trước đó. +Một điểm hay nữa không thể không nói đến của Dungeon Siege đó là khả năng tự phát triển kỹ năng, đây có lẽ cũng là điểm khiến Dungeon Siege khác biệt với những game "ăn theo" Diablo.

Về mặt âm thanh, có thể nói Dungeon Siege đã làm quá tốt. Điều này cũng có thể lý giải bởi phần âm nhạc của game là do Jeremy Soule đảm nhiệm. Nhà soạn nhạc tài ba này đã từng giành giải thưởng âm nhạc BAFTA – giải thưởng hàn lâm nghệ thuật (được coi như giải Oscar của nước Anh về khía cạnh nghệ thuật)



DIVINE DIVINITY

Khi điểm mặt các game trong ngôi nhà "hack n' slash", không thể không nhắc đến Divine Divinity - xuất hiện vào năm 2002, sau Diablo 2: Lord of Destruction hơn 1 năm. Larian Studios, nhóm phát triển của Divine Divinity hy vọng đứa con của họ có thể lật đổ "Chúa tể của sự khủng khiếp" Diablo. Nếu nói là thành công thì không thể, Divine Divinity vẫn chưa thể thoát khỏi cái bóng của người tiền nhiệm, nhưng nếu nói game đã thất bại thì lại càng sai, Divine Divinity thực sự đã gây ấn tượng mạnh với các gamer và trở thành một trong những "truyền nhân" xuất sắc nhất của Diablo.

Cốt truyện của game cũng không khác gì các game RPG khác: các thế lực hắc ám đang đe dọa thế giới và nhiệm vụ của bạn là phải tiêu diệt chúng. Một cốt truyện hết sức quen thuộc với các fan nhập vai. Divine Divinity có 3 lớp nhân vật:

chiến binh (Fighter), phù thủy (Mage) và Survivor (Thief), tuy nhiên điểm đặc biệt của Divine Divinity đó là tùy vào giới tính nhân vật, các class sẽ sở hữu những kỹ năng khác nhau.

Đồ họa của game chỉ ở mức khá với nền tảng 2D. Âm thanh trong game được làm khá tốt, tiếng va chạm của binh khí, tiếng nổ... rất chi tiết và thực. Nhưng điều đáng đề cập nhất chính là phần âm nhạc của game, do Kirill Pokrovsky đảm nhiệm. Những bản soundtrack đầy quyến rũ với nhạc cụ đàn dây và bộ gõ đơn giản có thể khiến người chơi say mê đến mụ mị. Và trong bối cảnh mảnh đất Rivellon giờ đây tràn ngập ma quỷ, phép thuật và tội ác, bạn chứ không phải ai khác, chính là người hùng trong thời đại đó.

SACRED

Không cần phải nói thêm gì nhiều về sự "giống Diablo" của Sacred vì đây rõ ràng là game chịu ảnh hưởng rất lớn từ Diablo.

Sacred cho phép bạn chọn 6 lớp nhân vật: Gladiator, Dark Elf, Wood Elf, Vampiress, Battle-Mage hoặc là Seraphim. Các lớp nhân vật đã được chọn lựa giới tính trước đó, giống như Diablo Điểm nổi bật của Sacred đó là hệ thống quest phong phú và đặc biệt nhất là thái độ của các NPC, phụ thuộc vào class mà bạn chọn. Điều này khiến game có giá trị chơi lại vào loại khá. Tuy nhiên như đã nói, Sacred chịu ảnh hưởng quá lớn từ Diablo, nhưng đáng tiếc thay trong khi các game "bắt chước" serie này đều cố gắng thoát ra khỏi tầm ảnh hưởng của nó thì dường như Sacred vẫn chưa thể tạo ra dấu ấn của riêng mình. Hệ thống chiến đấu của game có chút gì đó vẫn còn hời hợt và không tạo cảm giác "đã tay" như Diablo ngày nào.

Hình ảnh trong game được thiết kế khá chi tiết. Từng đường vân của các bộ giáp trụ, những thanh kiếm và chùy được làm rất đẹp. Hệ thống thú cưỡi, mà cụ thể ở đây là ngựa, cũng là một điểm đáng chú ý của game. Tuy nhiên, nếu muốn trở thành một Diablo thứ 2, xem ra Sacred còn phải cố gắng rất nhiều.

NOX

Được phát triển bởi Westwood Studios, Nox ra đời vào năm 2000, thời kỳ mà rất nhiều nhà phát triển cho ra đời các game "ăn theo" Diablo. Và đây chính là một trong những game xuất sắc nhất thời kỳ ấy.

Nox cho phép bạn hóa thân vào anh chàng Jack, vừa gặp phải một tai nạn kì lạ và bị đưa đến thế giới Nox, dạo quanh Nox, bạn sẽ lựa chọn để hóa thân thành các class như Warrior, Wizard hoặc Conjurer. Tuy chỉ có 3 class nhưng hệ thống phép thuật của mỗi class lại cực kì đa dạng và hoàn toàn khác biệt với nhau. Do vậy, người chơi sẽ không hề thấy nhàm chán khi chơi Nox. Gameplay của Nox hết sức đơn giản, chỉ có đi, tấn công và lại đi... Tuy nhiên, những câu đố lại được thêm vào Nox, tăng thêm tính hấp dẫn của game, bạn phải giải quyết những câu đố đó bằng cách dịch chuyển những đồ vật như thùng phuy, bộ xương.

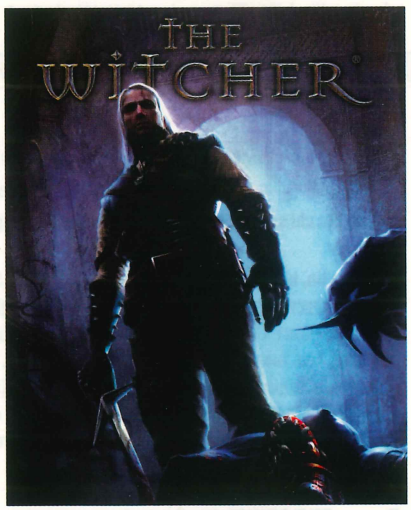
Đồ họa của Nox so với các game hiện nay thực sự là không đẹp, nhưng vào thời đó, Nox là một trong những game có đồ họa sắc sảo nhất. Phần âm thanh của game lại không cân xứng với đồ họa, chỉ đáng điểm trung bình. Chế độ chơi mạng của game cũng rất ấn tượng với CTF và Arena. Khi chơi mạng, cảm tưởng như Nox là một game theo kiểu Quake nhưng chiến đấu bằng kiếm và phép thuật chứ không phải Diablo. Vấn đề lớn nhất của Nox chính là việc EA sau khi mua lại game, đã không tiếp tục hỗ trợ phát triển cho nó nữa. Đáng buồn cho một game có tiềm năng!

THE WITCHER

The Witcher cố gắng thoát ra khỏi cái bóng là kẻ "ăn theo" Diablo nhưng điều khá hài hước là rất nhiều fan cho rằng đây mới chính là game giống Diablo nhất. Câu chuyện xoay quanh cuộc phiêu lưu của chàng thợ săn quái vật Geralt xứ Rivia, cốt truyện của game rất có chiều sâu vì được chuyển thể từ tiểu thuyết của Andrzej Sapkowski.

Gameplay cũng "độc nhất vô nhị", bạn không thể cứ click chuột liên hồi như các game khác mà phải căn đúng thời điểm để nhấp chuột. Hệ thống chiến đấu này tuy mất đôi chút thời gian để làm quen, nhưng khi đã thành thục bạn sẽ thấy điều này thực sự hay. The Witcher "hút" các fan chính ở hệ thống chiến đấu độc đáo này, hơn thế nữa là chế độ "chế thuốc" hết sức đa dạng với vô số nguyên liệu cần tìm. Hiệu ứng hình ảnh đẹp mắt mặc dù làm từ engine Aurora cũ kỹ. Những bản soundtrack của game thì không khác gì những bản giao hưởng thực thụ, tùy vào từng hoàn cảnh, sự lãng mạn bay bổng hay dồn dập hào hứng sẽ xuất hiện.

Tiếc thay, game vướng đôi chút lỗi, điển hình là lỗi loading quá lâu. Mỗi khi vào một căn nhà hay sang một vùng đất là bạn lại phải đợi loading. Thêm vào đó là hình mẫu các NPC quá ít, lặp đi lặp lại và



CORSAIR™
THE GIOI VI TINH
PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
Chỉ cần 1 cú click chuột
pcworld.com.vn/datbao
hoặc điện thoại đến số
04 512 1819 (ext 1) Miền Bắc
08 930 4324 (ext 1) Miền Nam

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) • 180.000đ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) • 180.000đ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) • 168.000đ → 126.000đ/12tháng/quyển

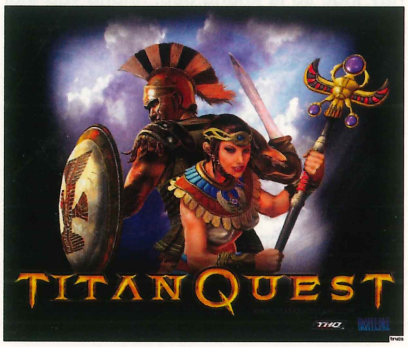
Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB | NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính | Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229 | 007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

các động tác mô phỏng lời nói còn chưa chính xác. Điều này gây ít nhiều khó chịu cho các fan, tuy nhiên đây là điểm hoàn toàn có thể khắc phục được. The Witcher chắc chắn sẽ trở thành một tượng đài khác nếu biết cách xóa đi những nhược điểm như thế.

TITAN QUEST

Chính thức xuất hiện trên thị trường vào ngày 26 tháng 6 năm 2006. Titan Quest được xây dựng nên bởi chính những fan tâm đắc của Diablo, do vậy, không có gì lạ khi game rất giống tượng đài này về nhiều điểm. Tuy nhiên, Titan Quest vẫn tạo nên được dấu ấn của riêng mình.

Cốt truyện của game không có gì đặc biệt, xoay quanh cuộc đào thoát của Titan khủng khiếp nhất thời cổ đại, Typhoon, và nhiệm vụ của bạn là tiêu diệt hắn. Bản mở rộng Immortal Throne lại tiếp tục cuộc chiến với âm giới vương Hades. Nhưng cái hay của game không nằm ở cốt truyện, mà là ở gameplay. Đầu tiên đó chính là việc bạn nhìn thấy đối thủ của mình mặc item gì thì khi hạ chúng xong sẽ rơi ra item đó. Đây là yếu tố độc nhất vô nhị đã khiến Titan Quest trở nên đặc biệt. Thêm vào đó là lối chơi vô cùng cuốn hút, gợi nhớ lại những cách xây dựng nhân vật hết sức đa dạng của Diablo ngày nào. Bạn được quyền chọn 2 Mastery trong tổng số 8 Mastery (bản đầu tiên) và 9 bản mở rộng Immortal Throne. Tổ hợp lại chúng ta có tổng cộng 45 lớp nhân vật, một con số hết sức ấn tượng, điều này đã làm Titan Quest có giá trị chơi lại rất cao. Về mặt hình ảnh, chi tiết của những bộ giáp, phong cảnh xung quanh và những con trùm to lớn và hung dữ rất chân thực. Hơn nữa, bạn không cần phải đợi load cảnh vì toàn bộ thế giới của game là một thể thống nhất! Âm thanh trong Titan Quest xứng đáng ở vào mức khá, âm nhạc hoàn toàn phù hợp với khung cảnh thời cổ, từ Hy Lạp đến Ai cập và Trung Quốc.



Tiếc thay, hình âm tốt như vậy, cộng thêm gameplay đa dạng và cuốn hút nhưng Titan Quest vẫn chưa thể trở thành siêu phẩm. Vấn đề đầu tiên phải nói đến đó chính là lỗi. Bản đầu tiên của game tồn tại quá nhiều bug và đặc biệt là lỗi văng ra ngoài màn hình khi mới chơi được chưa đầy... 5 phút. Mặc dù đã sửa hầu hết những lỗi này trong bản mở rộng Immortal Throne nhưng đó vẫn bị coi là một điểm trừ của Titan Quest. Thêm vào đó là sự thiếu cân bằng trong game, một số skill và một số lớp nhân vật quá mạnh so với những lớp nhân vật khác. Tuy vậy, nếu bạn muốn tìm một game giống với Diablo nhất, không lựa chọn nào xứng đáng hơn Titan Quest.

TRÔNG VÀO TƯƠNG LAI

Nếu đúng như những gì Blizzard đã hứa hẹn, có lẽ không lâu sau nữa, chúng ta sẽ được đón chào sự trở lại của Diablo. Thời gian có lẽ còn dài, trong lúc ấy, không có gì thoải mái hơn là việc thưởng thức những tựa game nói trên, để sống lại trong mỗi bản thân chúng ta chút gì đó mang tên "hương vị Diablo".

HÀ PHẠM

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2
ASIASOFT 77
BÁO KHUYẾN HỌC & DÂN TRÍ 17
DEC – Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... Bìa 3, 22, 23
HALO 5
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 82
LITEK- Công Ty TNHH Công Nghệ Ánh Sáng 86
MAI KHANH – Công Ty TNHH Tin Học 69
MBOX 7
MIMI 88
MIRINDA 9
NETNAM 21
SAIGONTEL 33
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1
WDK 47
XGAME – Cửa hàng Xgame 4

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

ASPIRE GEMSTONE blue

Acer đề xuất sử dụng Windows Vista®

intel Centrino inside™
Performance to go

Viên Bảo Ngọc
của Cuộc Sống Số

Aspire AS6920G

Intel® Centrino® processor technology, featuring:
- Intel® Core 2 Duo processor T8300 (2x2.4 Ghz, 3MB L2cache, 800 MHz FSB)
- Mobile Intel® PM965 Express Chipset
- 2GB DDR2 667 MHz memory (Max 4GB)
- 320GB SATA HDD, 6-in-1 card reader, Bluetooth

- **16:9 CineCrystal™ Full HD display + Card VGA**
  Màn hình 16" độ phân giải cao cho chất lượng hình ảnh tuyệt hảo + Card VGA
- **CineSurroundTrue 5.1 audio with turbo sub woffer speaker + Dolby Digital**
  Âm thanh vòm nổi 5.1 ấn tượng với loa siêu trầm turbo + Dolby Digital
- **CineHD graphics with Blu-ray Disc™**
  Chất lượng giải trí vượt trội với đĩa Blu-ray
- **CineDash media console + touch pad DJ control**
  Phím cảm ứng điều khiển giải trí đa phương tiện + touch pad DJ tiện lợi

Vui lòng truy cập website: www.acer.com.vn

No.1 GfK certified Vietnam

GfK's retail audit 2007
Award GfK - 2 consecutive years

Máy tính xách tay số 1 tại Việt Nam
(Nguồn: IDC Asia Pacific Quarterly PC Tracker, 1Q2008)

acer

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Thế Giới Hoàn Mỹ
WWW.THEGIOIHOANMY.VN
Thiên Nộ Thần Phạt
NÂNG CẤP HỆ THỐNG TU HÀNH
ĐẠI HỘI TỈ VÕ HÀNG TUẦN
ĐI NGƯỢC THỜI GIAN 1000 NĂM
HỆ THỐNG NHIỆM VỤ MỚI
VẬT PHẨM HOÀNG KIM GIA TỘC
HỆ THỐNG KỸ NĂNG MỚI
VÀ RẤT NHIỀU NỘI DUNG ĐỂ KHÁM PHÁ
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment

GRAPHICS BY NVIDIA AUTHORIZED BOARD PARTNER

NVIDIA SLI READY

PhysX™ Physics Effect Accelerated

NVIDIA Hybrid Power

9800 GTX+ 512MB GDDR3

GV-N98XP-512H-B

- Powered by NVIDIA 9800GTX+ GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features Dual DVI-I / HDMI (By adapter)/HDTV
- Supports NVIDIA PhysX and Cuda Technology

CERTIFIED FOR Windows Vista™ HDCP Support GIGABYTE HDMI

GV-N94T-512H

- Powered by NVIDIA 9400GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 512MB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports PureVideo HD technology
- Features Dual DVI-I / HDMI (By adapter)

CERTIFIED FOR Windows Vista™ HDCP Support GIGABYTE HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHƠN:**		Toshiba	050 857585
Nguyên Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thanh Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tin Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™ www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.